3451 - ED. 43 - CR$ 345,00

AÇÃO GAMES

PC: ULTRABOTS

VÁ VOANDO ATÉ O FINAL

SNES
- TIME SLIP
- WOLFENSTEIN 3D
- COOL SPOT

SUPER MARIO ALL-STARS:
FESTIVAL DE VIDAS E ITENS

EXCLUSIVOS CARDS ANIMADOS DE STREET FIGHTER 2

MASTER
STREETS OF RAGE
TODAS AS FASES, CHEFES E MOVIMENTOS

NINTENDO PREPARA VIDEOGAME DE 64 BITS

CHEGOU MENACER, A BAZUCA PARA MEGA DRIVE. Ela não tem fios: você pula, corre e rola para se livrar de todos os perigos. Tem Accu-Sight, uma mira eletrônica super precisa que indica o alvo na tela, e Auto-Fire, que transforma os tiros numa rajada de balas. Menacer pode ser montada em 4 formatos: desde uma pistola radical

até uma mortífera e destruidora bazuca com mira telescópica. E já vem com o cartucho "Terminator 2 The Arcade Game™", onde você será T-800, o Exterminador do Futuro que Schwarzenegger fez no cinema, enfrentando milhares de robôs alucinados. Arme-se com uma Menacer e pode ir dando tchauzinho para seus inimigos.

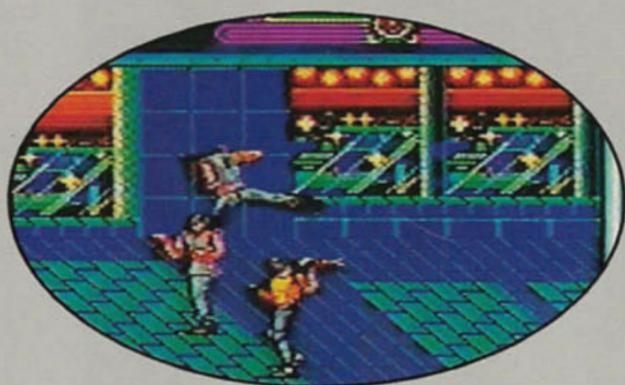
¡ HASTA LA VISTA, BABY !

FOX

START

SNES
TIME SLIP
Um game com desafio animal, cheio de ação e cenários chocantes. Veja como detonar as primeiras fases

MEGA
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Um gambá-foguete vem para incendiar o seu console

MEGA
GLOBAL GLADIATORS
Desafio da hora num game com trilha sonora original

MASTER
STREETS OF RAGE
A pancadaria em grande estilo chega ao Master

NINTENDO
MARIO IS MISSING
Oh, não! Mario está perdido e Luigi precisa encontrá-lo

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

O GAME DE MAIOR SUCESSO NO MUNDO AGORA VIROU FILME.

BOB HOSKINS JOHN LEGUIZAMO DENNIS HOPPER

RIO E SÃO PAULO - EM CARTAZ A PARTIR DO DIA 08/10 NOS MELHORES CINEMAS.

DEMAIS ESTADOS - BREVE

Apoio: TRILHA SONORA ORIGINAL

À VENDA EM LP, CASSETE E CD

Melhor todo dia

SONIC (Master)

Existe algum truque para selecionar fases neste jogo?
LEONARDO M. LUBE
Cariacica, ES

Para você e as dezenas de leitores que nos perguntam isso todo mês: infelizmente, NÃO. Pessoal, vamos nos conformar: Sonic de Master é pra jogar na raça mesmo.

TAZ-MANIA (Mega)

Como selecionar fases neste jogo? Gostaria também de receber uma tabela de golpes para o Street Fighter 2 de Mega.
L. CARLOS LOPES SILVA JR.
Piedade, RJ

Aí vai a dica para o Taz: com o console desligado, aperte os botões A, B e C no joystick 1 e A, B e C no joystick 2, tudo junto. Ligue o Mega, espere a tela de apresentação e aperte Start no joystick 1. Um som diferente soará caso a dica tenha dado certo. Ao começar o jogo, aperte Start para pausar em qualquer momento. Aí basta apertar C para escolher fases e B para ficar invencível. Quanto ao SF2 para Mega, estamos para receber este jogo e logo faremos matéria completa. Para ter uma idéia dos golpes, você pode basear-se nas versões arcade e Super NES Turbo.

SUPER R-TYPE (SNES)

Estou precisando de truques para este game. Vocês podem me ajudar? Sou seu maior fã.
MICHAEL ENDERS
Natal, RN

Anote este truque para selecionar estágios: na tela de apresentação, escolha o nível de dificuldade, segure o botão R e aperte ↑ nove vezes. Esperamos que isso o ajude a terminar o jogo.

CASTLEVANIA 2 (Nintendo)

Será que existe algum código para seleção de fases neste game?
SÉRGIO PRATA
Cotia, SP

Negativo, Sérgio. A única maneira de ajudá-lo é com o código abaixo, que permite que você comece o game com todas as partes do corpo: S7XU I6EY
X5UW UESE

SUPER CONTRA (Nintendo)

Este jogo tem seleção de fases, vidas infinitas, Continues ilimitados, qualquer coisa?
GLÁUCIO TEIXEIRA SILVA
Rio de Janeiro, RJ

Temos este truque, que dá dez vidas pra você começar o jogo. Mas preste atenção: ele só funciona nos legítimos cartuchos americanos. Na tela de apresentação, faça a seqüência →, ←, ↓, ↑ , A, B e Start.

BATTLETOADS (SNES)

Na fase do jet ski, ao passar pelo quarto marcador de tela, os obstáculos aparecem numa velocidade alucinante. Como faço para desviar deles?
JOSÉ V. T. ANDRADE
São Paulo, SP

Esta fase é o terror dos gamemaníacos. É preciso ter reflexos rápidos para passar pelos obstáculos sem se esborrachar. Se depois de muito treino e paciência chinesa você não conseguir, o jeito é descolar um joystick que tenha câmera lenta. Aí fica tudo mais fácil.

LEMMINGS (Master)

Parabéns pela matéria sobre este jogo! Vocês realmente sabem como explicar o funcionamento de um game para o leitor. Como conseguiram passar pela fase 28 do nível Tricky, se eu nem achei a porta da saída?
RODRIGO ALBUQUERQUE
Belém, PA

Obrigado pelos elogios, Rodrigo. Se você realmente curte este jogo, o melhor é começá-lo bem do início. A cada fase, o desafio aumenta e você é obrigado a usar ainda mais seu raciocínio. Assim que você iniciar uma nova tela, pause o jogo e visualise o estágio inteiro, ponta a ponta. Bole uma estratégia para cada obstáculo e experimente as soluções até resolver a fase. Foi assim que conseguimos tantas passwords.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Não entendi o truque para deixar este jogo mais rápido, publicado na edição 38.
JOÃO VICENTE SANTOS
Porto Alegre, RS

O truque que demos é uma password para usar com Game Genie, João. Se você ainda não sabe o que é um Game Genie, fique ligado: é um acessório especial que permite modificar os jogos do Super Nintendo, dando superpoderes aos jogadores. Esta dica só funciona se você tiver o aparelho, certo?

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

EU DISCORDO

Escrevo para discordar de duas respostas dadas ao leitor Rodrigo B. Ritzel. Numa, vocês dizem que o Mega Drive 2 é um equipamento japonês, mas o correto é que se trata de uma versão do Mega lançada pela Tec Toy com apenas um controle e sem cartucho. Depois, vocês disseram que o Game Genie é um acessório americano, mas o certo é que ele é brasileiro e também fabricado pela Tec Toy
EDUARDO DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

A carta do leitor em questão não foi inteiramente transcrita por falta de espaço, mas ele se refere ao Mega Drive 2 lançado no Japão – e não "Mega Drive 2" da Tec Toy. Quanto ao Game Genie, quisemos dizer que se trata de um acessório de padrão americano e que, por isso, não podíamos garantir seu funcionamento com o console e jogos de padrão japonês. Está bem explicadinho agora?

MORTAL KOMBAT

Nas edições 41 e 42 vocês disseram que, provavelmente, a versão deste jogo para Super NES não teria o sangue e os golpes violentos presentes na versão arcade. Mas li em outra revista que o todos os golpes e movimentos do arcade seriam preservados. Até escrever esta carta, o game original não havia saído. Afinal, a versão para SNES vai ou não ser igual a do arcade?
THIAGO G. BARBIERI
S. B. Campo, SP

Até o fechamento desta edição ainda não tínhamos recebido o Mortal Kombat original. Mas pelo que soubemos a partir de revistas estrangeiras, a versão para SNES realmente não tem as cenas de violência e os golpes sangrentos do arcade. A menos que esta versão também tenha um código secreto (como as do Mega, Master e Game Gear), que quando usado revela o lado mais hard do jogo. Não sabemos se o código existe. Mas se existir, fique frio que ele logo aparece.

RESUMIDO

Achei que a matéria sobre Batman Returns de Mega, na edição 37, estava com poucas fotos e dicas muito resumidas. Qual dos pilotos debulhou o game?
ÍTALO MORELLI JR.
São Paulo, SP

Ô, Italo, o game não é tão difícil a ponto de serem necessárias muitas dicas para os jogadores. Assim, abordamos apenas aquilo que representava maior dificuldade em cada fase. Pra matar sua curiosidade, quem deu o serviço foi o Ioiô.

PROSYSTEM-8

É UM BARATO, ATÉ HORA DA COMPRA

Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só não vai debulhar o bolso de seu velho

PROSYSTEM 8

- *Compatível com nintendo 8 bits*
- *2 Joysticks SUPER PRO 8*
- *1 Cartucho 72 pinos*
- *Balun, cabo RF e fonte de alimentação*

PROSYSTEM 8 BABY

- *Compatível com nintendo 8 bits*
- *1 Joystick SUPER PRO 8*
- *Balun, cabo RF e fonte de alimentação*

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS

VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

SUPER PRO-8

L A B OFF R B A A B SELECT START OFF SLOW B A B A

PROSYSTEM-8
Chips do Brasil
POWER
EJECT
RESET
LANÇAMENTO
SUPER PRO-8
L
R
A
B
OFF
SELECT
START
OFF SLOW
*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS
image

NINTENDO INVADE AS LOJAS DE TODO O BRASIL

O Super NES e seus cartuchos, enfim, estão chegando às lojas de todo o País. Neste mês de setembro, a Playtronic (representante da Nintendo no Brasil) iniciou oficialmente suas atividades. Formada pela associação da Estrela com a Gradiente, a Playtronic é a única empresa do mundo autorizada a montar cartuchos e consoles Nintendo fora do Japão. Sua fábrica fica em Manaus, no Amazonas.

O Super NES produzido no Brasil, originalmente no sistema Pal-M, terá seu preço na faixa de 250 dólares (versão completa com o cartucho *Super Mario World*) a 200 dólares (versão com um joystick e sem cartucho). Os jogos terão preços entre 60 e 70 dólares. Nesta fase de lançamento para o Dia das Crianças, a Playtronic está vendendo 12 jogos: *Super Mario Kart, Mario Paint, The Legend of Zelda, Star Fox, Super Tennis, Super Soccer, NCAA Basketball, Vegas Stakes, F-Zero, Pilotwings, SimCity* e *Street Fighter 2 - World Warrior*. Os acessórios Super Scope (bazuca) e Mouse também estão sendo comercializados no Brasil.

"Pretendemos lançar mais de um jogo de Super NES por semana. Nos próximos meses, teremos condições de fazer lançamentos simultâneos com os Estados Unidos", diz o diretor da Playtronic, Eduardo Lara. Segundo ele, isso é possível graças ao acordo que a empresa brasileira tem com a Nintendo: "Todos os games produzidos para Super NES, por todas as softwarehouses americanas, estarão disponíveis para nós. Poderemos lançá-los junto com o mercado americano".

Ficará também para os próximos meses o lançamento do Nintendo 8 bits made by Playtronic. "Isso porque já vamos entrar com o console novo, totalmente redesenhado e com preço menor", justifica o diretor. A empresa distribuirá games para 8 bits.

Power Line - Além do acesso a toda tecnologia Nintendo, a Playtronic terá o mesmo nível de atendimento ao consumidor que a gigante dos videogames dispensa aos jogadores americanos e japoneses. "Através da Power Line, o comprador dos nossos produtos terá uma linha direta para tirar qualquer dúvida sobre jogos", garante o gerente de Marketing Gilson Lima. Por trás da Power Line existirá uma rede de informações ligada diretamente à Nintendo dos Estados Unidos, de modo que os atendentes possam solucionar rapidamente as dúvidas de quem liga.

A meta da Playtronic é abocanhar, até o final deste ano, 10% do mercado brasileiro de videogames - estimado em 250 milhões de dólares. "Primeiro, vamos ocupar o espaço da pirataria e importação ilegal, que somam 40% do mercado. Depois, vamos partir para a briga com a Tec Toy", avisa Eduardo Lara.

VEM AÍ O VIDEOGAME DE 64 BITS

Bomba! Mas põe bomba nisso. A Nintendo anunciou, dia 23 de agosto nos EUA, que começa a trabalhar no projeto de um videogame de 64 bits. O projeto Reality, como já foi batizado, está sendo feito com uma parceira do maior respeito na área de informática: a Silicon Graphics, especialista em computação gráfica.

A intenção das duas empresas é lançar uma versão arcade do equipamento, ainda em 1994. Já o videogame para uso doméstico só deve ficar pronto no final de 1995. Mas uma coisa é certa: ele terá que custar menos de 250 dólares.

"Ainda é cedo para dizer se o novo videogame usará cartuchos ou CDs. Isso será decidido futuramente", revela o diretor da Nintendo para a América Latina, Michael Schatcher. Ele só pôde adiantar que o processador central do console utilizará tecnologia RISC, com uma velocidade de processamento na casa dos 100 MHz. Um co-processador gráfico Asics reforçará o hardware do equipamento, capaz de gerar imagens tridimensionais de um realismo jamais visto.

Aqui entre nós, é muito mais provável que a Nintendo opte pelos jogos em CD para seu novo videogame. Atualmente, só a grande capacidade de memória (com baixo custo) de um disco óptico é capaz de fazer par com uma CPU tão poderosa. Ainda mais porque a Nintendo há tempos procura uma solução para o seu CD-ROM. "Se quiséssemos, poderíamos lançar um CD-ROM hoje. Mas a tecnologia utilizada atualmente não traz reais benefícios ao usuário", justifica Michael, alfinetando a concorrência. A solução que a Nintendo tanto procurava pode estar nos 64 bits.

TEC TOY ANUNCIA NOVIDADES PARA SEUS VIDEOGAMES

MEGA DRIVE COM SONIC 2, MASTER SYSTEM COMPACTO E ACESSÓRIOS PARA O GAME GEAR SÃO ALGUMAS DELAS

Ao mesmo tempo em que a dupla Playtronic-Nintendo faz sua estréia no Brasil, as parceiras Tec Toy-Sega também prepararam surpresas para os gamemaníacos. A maior das novidades é o Master System Super Compact, uma versão do console que dispensa o uso de fios para ligá-lo à TV.

O Super Compact pesa apenas 285 gramas, é pouco maior que um Game Gear e integra num só corpo o encaixe para o cartucho e os botões de comando. Uma anteninha transmite os sinais de som e imagem à antena da TV. Caso a TV do usuário não tenha antena interna, um acoplador de vídeo feito especialmente para o novo Master resolve o problema.

O videogame funciona com pilhas (que têm uma duração média de 15 horas). Mas funciona também na tomada, com um adaptador AC que é vendido em separado. Ele já vem com o videogame *Sonic 1* na memória e é compatível com todos os jogos do Master - menos os que usam pistola e óculos 3D. Para jogar em duas pessoas, basta usar um joystick comum de Master: o Super Compact tem uma entrada para joystick extra. Seu preço é um pouco menor que o do Master normal.

Mega Drive e GG - A Tec Toy também tem novidades para o Mega Drive. O modelo tradicional vem agora acompanhado de um cartucho *Sonic 2*. Está sendo lançada também uma nova versão do videogame - a Control Unit - que vem com apenas um controle, sem cartucho e um cabo de áudio/vídeo tipo RCA para conexão com TV e videocassete. O cabo RCA permite uma transmissão de sinais com maior qualidade. Mas quem comprar o Mega Control Unit e não tiver entradas adequadas para o cabo RCA em sua TV pode comprar um cabo RF separadamente.

No alto, o novo Master System Super Compact. À esquerda, o Master Gear Adaptor e logo acima o Game Gear com a telinha do Super Wide Gear

Já o Game Gear ganhou dois acessórios que o deixam ainda mais incrementado. Um deles é o Master Gear Adaptor, um adaptador para que o portátil possa usar cartuchos do Master. O outro é o Super Wide Gear, espécie de lente de aumento para a telinha de cristal líquido do GG.

SEGA EM DÚVIDA SOBRE 32 BITS

Numa recente entrevista dada à revista americana Electronic Gaming Monthly, o presidente de Sega of America, Tom Kalinske, afirmou que a empresa está trabalhando no desenvolvimento de um console de 32 bits há algum tempo. Ele revelou que o novo console provavelmente usará jogos em CD e disse até o nome do produto: Saturn.

Mas as outras declarações de Klinske durante a entrevista não foram muito animadoras. Embora a Sega esteja capacitada a produzir um sistema de 32 bits – afinal, ela fabrica arcades– a empresa ainda não está convencida de que seja o momento para usar esta tecnologia num videogame doméstico. "Não estou interessado em lançar uma máquina que custe mais do que 500 dólares", justificou. Atualmente, este seria o preço do Saturn.

Além do mais, a Sega pretende promover o recém-lançado CD ROM do Mega Drive por um bom tempo. Especialistas da empresa querem ainda melhorar a performance do acessório. Entre outras coisas, está sendo estudada uma forma de aumentar a capacidade de mostrar cores simultâneas para 512 (atualmente, a capacidade é de apenas 64).

Estas informações rolaram antes do bombástico anúncio do projeto Reality, da Nintendo. Será que a Sega vai mudar sua opnião sobre o Saturn? O jeito é ficar de antenas ligadas e não perder nenhum lance desta emocionante guerra tecnológica.

CAPCOM VAI LANÇAR NOVO STREET FIGHTER

Depois das versões Champion Edition e Turbo, a Capcom já está trabalhando no *Super Street Fighter 2*. Este nome pode ser mudado, mas já se pode adiantar que o novo jogo terá quatro personagens inéditos: Deejay, que mistura técnicas de luta marcial com dança break; Cammy, uma sexy loira que usa boina e malhas colantes; Fai Lon, lutador chinês que lembra K. Dragon de *World Heroes*; e T. Hawk, um índio americano do tamanho de Zangief. Os personagens anteriores foram mantidos, mas com modificações. Ken terá um dragon punch que torra os adversários. Ryu aparecerá com fireballs maiores e mais poderosas. Vega ganhará novos socos e chutes. Blanka parecerá mais humano. Chun-li perderá o spinning bird kick, mas sua magia será reforçada. Enfim: todos os personagens terão novidades. E os jogadores poderão escolher entre seis cores de roupa por lutador. Ainda não recebemos a informação de quando o jogo sairá. Mas estamos antenados.

COMMODORE LANÇA CONSOLE 32 BITS

A Commodore, empresa inglesa que fabrica o computador Amiga, resolveu investir fundo no mercado dos games. E lançou, em agosto, um console de 32 bits para jogos em CD - o CD 32 Amiga. Duas vezes mais rápido que os videogames Super NES e Mega Drive, o novo console tem a enorme memória interna de 2 Megabytes e é capaz de gerar imagens em 16,8 milhões de cores. Lançado inicialmente nos States e Inglaterra, por 500 dólares, o videogame não tem ainda previsão de lançamento por aqui.

TIME SLIP / Vic Tokai	
Ação	1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Time Slip é um baita jogo de tiro! Está de parabéns a softhouse Vic Tokai que produziu um game bonitão, divertido e com desafio sob medida. Você é um herói que carrega uma metranca o tempo todo, atirando sem parar. Pintam altas telas com inimigos bastante cabulosos. Um game de ação como há tempos não se via, daqueles em que o dedão não pára quieto no Direcional. Com Time Slip, seu fim de semana está garantido.

FASES GORDAS

TIME SLIP TEM POUCAS FASES, MAS ELAS SÃO SUPERLONGAS. ÀS VEZES, PARECE QUE O JOGO TEM UMAS VINTE ... ATIRE SEMPRE NOS BAUZINHOS PARA ENCONTRAR ITENS. E FAÇA A LIMPA NOS DIAMANTES PELO CAMINHO.

PARA CONSEGUIR VIDAS EXTRAS, VÁ JUNTANDO PILHAS DE ENERGIA

1 Você começa com nove vidas e sua metranca ainda está no primeiro nível, soltando uns tirinhos fraquinhos (BULLET LEVEL 1).

Atire nestes obstáculos para paralisá-los e passe por baixo deles numa boa

Subchefe pentelhinho: ele dá perigosos vôos rasantes pra cima de você. Atire nele e abaixe-se

ÍTENS

Esta caverna é meio complicadinha... mas basta dar uma olhada no mapa para não se perder

Das portas dentro da caverna, saem pequerruchos guerreiros a fim de detonar você. Abaixe-se e mande chumbo neles

Dê uma de homem-aranha: fique grudado neste canto da sala e jogue altas bombas neste dragão barra-pesada

Saque só esta passagem secreta... Da hora, né? Entre por aí e fature um tipo de bomba mais poderosa

Ôpa! É o chefão: detone primeiro o escudo dele, depois as mãos, a cabeça e o resto do corpo

HÁ UM MARCADOR NO TOPO DA TELA INDICANDO "TGS". ELE MOSTRA QUANTO TEMPO LHE RESTA PARA COMPLETAR A MISSÃO

2 Esta fase deveria chamar-se "Thunder Force 3 cover". A dinâmica é como a de um game espacial, mas o cenário começa na Pré-História. Pegue os itens flutuantes e detone todos os inimigos sem dó. Depois de debulhar um chefe jurássico, você vai encarar uma fase em que o solo parece feito de edredon. Mas não é moleza, não!

Sua navezinha possui um canhão que fica girando o tempo todo. Aperte o botão A para paralisar o canhão

Chefe pterodáctilo - fique atirando mais do topo da tela, mas desvie-se das rajadas de fogo

Chefão - fique no canto direito da tela, atirando neste dragão e se abaixando dos tiros dele

COMANDOS

B - pulo
Y - tiro
X - detona bomba
A + Direcional - deixa canhão da nave atirando numa só direção
L ou R - escolhe tipo de bomba

3 Esta fase se passa no Egito antigo, mas termina numa baita tela hi-tech. Meta bala nas tumbas, onde você encontra tanto itens quanto múmias e serpentes. Detalhe: economize bastante bombas para detonar o chefe.

Este brutamontes é um chacal, que não passa de um subchefe bobão! Atire nele algumas vezes e pronto

Desça a mil por hora neste túnel, senão você pode se estrepar. Nem ligue para os baús

Espere os raios desaparecerem antes de pular de plataforma em plataforma

Chefão - comece detonando as bolas de fora com bombas que você custou pra guardar. Depois não tem jeito: mande bala e desvie-se dos tiros dele

ITENS

Diamante - aumenta seu TGS (tempo)	**Bomba** - vale mais bombas
Bala - aumenta o poder dos tiros de metralhadora	**Pilha** - aumenta um ponto no seu marcador de energia

4 É uma fase marítima que rola num porto. Saque que você vai ver umas portinhas no chão de vez em quando: basta pressionar ↓ para abrir a passagem e descer.

Suba esta torre e pegue uma renca de itens

Subchefe sacana. Ele é um mago que se transforma num montão de coisas. Mas é só meter bala e ele some do mapa

Chefão - parece o da fase 3. É só repetir a mesma dose, mas fique atento que o raio deste aqui é fatal: relou, adeus!

5 É a volta do Thunder Force 3 da fase 2, só que agora tudo se passa numa cidade do futuro totalmente destruída.

Tome cuidado com os inimigos circulares, que costumam dividir-se em quatro. Sai de baixo!

WOLFENSTEIN 3D / ID Software			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Segunda Guerra Mundial. Um agente americano é deslocado para espionar uma base alemã de operações militares. Uma vez dentro do superprotegido castelo, o agente é preso e vai para a cadeia, onde fica aguardando sua execução. Mas o Capitão William Blazkowicz não se conforma com a sentença. Ele tinha que tentar fugir.

Um dia, quando um guarda vai levar comida à sua cela, Blazkowicz consegue dominá-lo. Armado com uma faca e um revólver, o capitão foge. E assim começa a sua aventura: livrar-se de uma centena de nazistas loucos para fuzilá-lo e conseguir sair do Castelo de Wolfenstein.

PASSWORDS

Fase 1-2: TRKLJ
Fase 1-3: VLKKT
Fase 2-1: VNTLN
Fase 2-2: RCKLP

ITENS

Item	Efeito
PRATO DE COMIDA	10% de energia
CAIXA DE PRIMEIROS SOCORROS	25% de energia
CAIXA AZUL	5 tiros

Labirinto em 3D

O tal castelo é uma loucura, um verdadeiro labirinto. Cada andar é uma sucessão de quebradas, passagens secretas e inimigos de montão. O legal é que você vai formando o mapa aos poucos, à medida que desvenda os caminhos. Intuição é a palavra-chave.

A perspectiva é o atrativo maior deste game: sua visão é a do próprio capitão e você não vê o personagem nunca. Mas o cenário se movimenta em 180° (como em *Faceball 2000*, lembra?).

Chumbo grosso

O game é dividido em missões e cada uma tem três etapas: duas para acabar com inimigos e pegar itens e uma terceira onde você enfrenta o chefe. Arma à frente, o negócio é mandar chumbo grosso nos nazistas. E pegar seus tesouros, pois 20 mil pontos valem uma vida extra.

Wolfenstein 3D é um jogo legal. Só que merecia gráficos mais caprichados: quem jogou a versão original para PC pode se decepcionar. Se você não ligar muito pra isso, beleza. É só apertar Start e tentar ser mais esperto que os alemães.

No início da fase você conhece a sua missão. Elas pintam no Mission Briefing

Sempre que você detona um homem, cinco tiros extras aparecem na boa

As portas indicadas em azul claro geralmente escondem passagens secretas

O relatório de sua performance aparece no final de cada fase. Não sossegue antes de atingir um Perfect

Este oficial é duro na queda. Você precisa atirar várias vezes seguidas até ele entregar os pontos

Quando houver muitos inimigos, saia e espere os caras abrirem a porta. Daí é só atirar feito desesperado

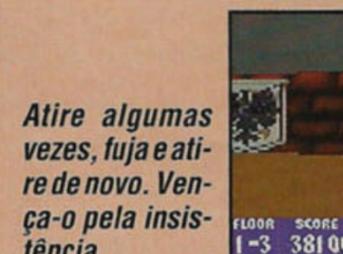
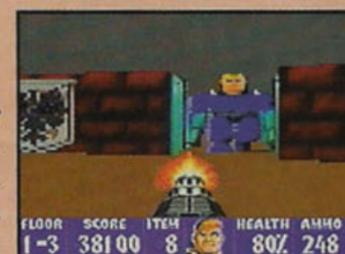
Pegue todas as armas. Esta metranca é das melhores

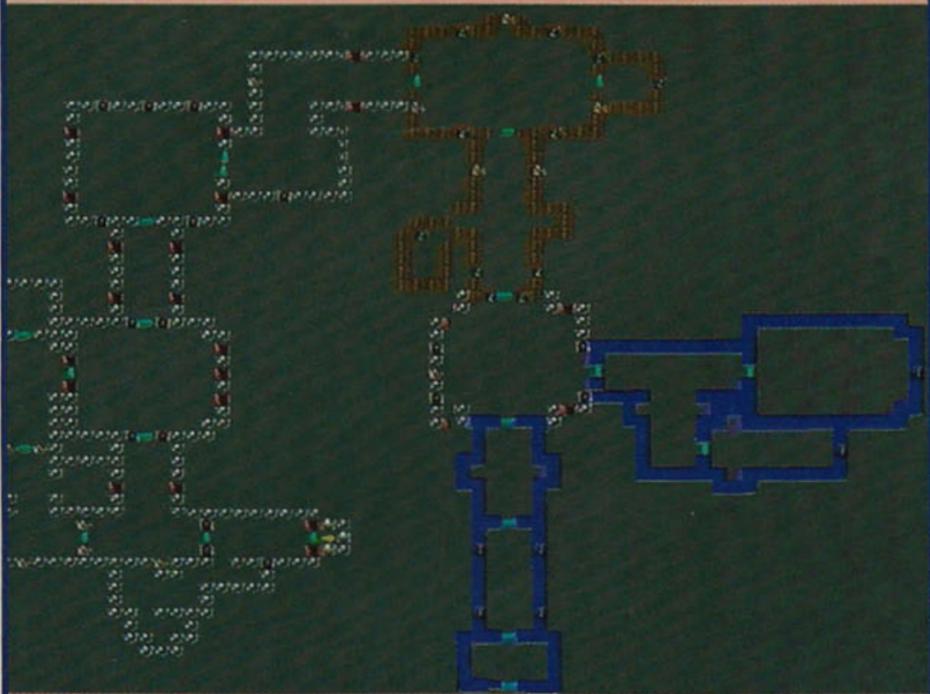
Esta porta indica o final de cada fase. Atire, entre e...

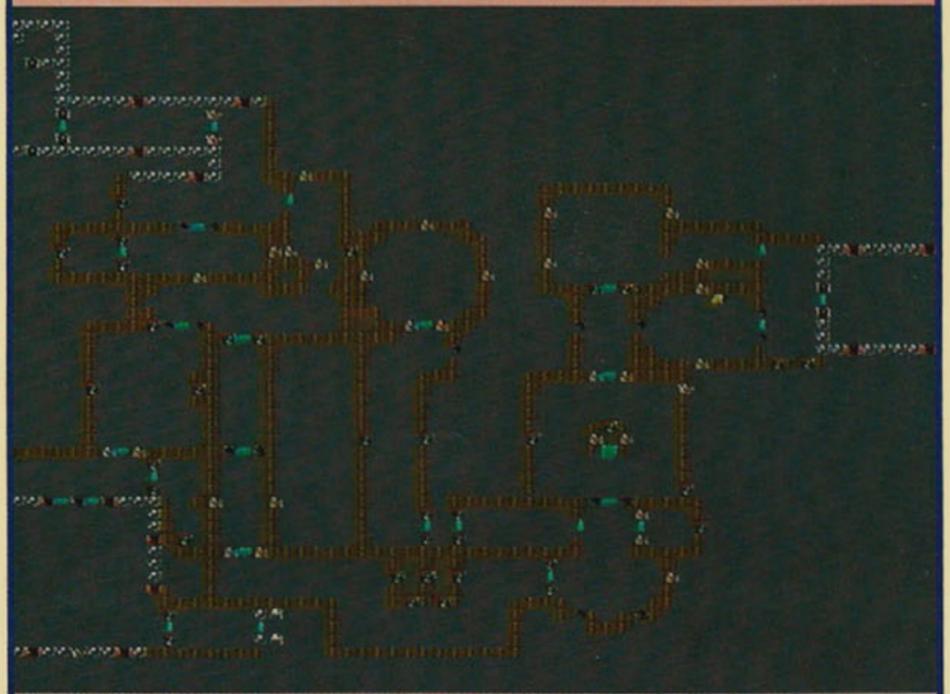
...acione a alavanca do fundo para dar o fora

CHEFINHO

O chefe da fase 1-3 é forte pacas. Vasculhe bem para pegar uma ótima metralhadora e munição

Passe o tempo dando rolês. Nunca fique perto do chefe, senão ele o reduz a pó em segundos

Atire algumas vezes, fuja e atire de novo. Vença-o pela insistência

Há duas vidas escondidas na sala do chefe. Uma está na passagem secreta atrás da cortina

MAPA DA FASE 1-1

Olhe só o tamanho da encrenca. Use este mapa para se orientar e tome cuidado para não ficar perdidão

MAPA DA FASE 1-2

Tente completar a fase da maneira mais lógica possível. As passagens secretas aparecem com um tracinho azul claro

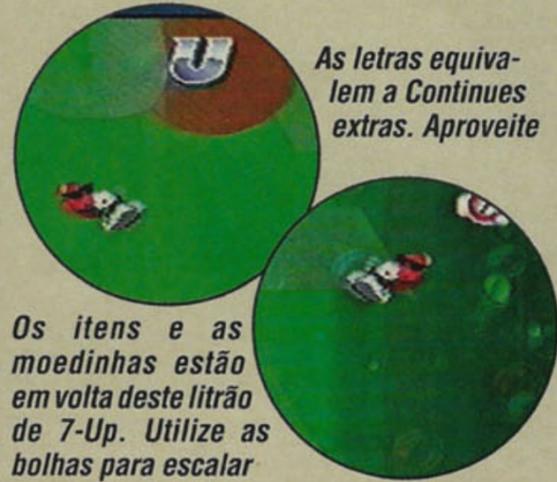
O ESQUEMA DO GAME É SEMPRE O MESMO. SIGA OS MAPAS DAS DUAS PRIMEIRAS FASES E ENTENDA A LÓGICA DO JOGO

ACUMULE ARMAS. ASSIM, SEU ESTOQUE DE MUNIÇÃO AUMENTA. ELE PODE PASSAR DE 99 A 299 BALAS DE ACORDO COM A ARMA

COOL SPOT

Cool Spot pintou primeiro para Mega Drive, mas ficou igualzinho nesta versão para Super NES. O jogo continua esbanjando em alegria e descontração, usando cenários maneiros e inteligentes. Muita praia, areia, som e 7-Up, aquele refrigerante quase impossível de ser encontrado por aí. Você comanda um spot vermelho, um personagem cheio de ginga que se parece com uma moeda e ocupa o hífen da marca 7-Up. Uma renca de spotzinhos amigos foi capturada e enjaulada e você deve libertá-los. O negócio deste game é ir papando quantidades suficientes de moedinhas para fazer os resgates e descolar fases de bônus. Enquanto isso, rola muita ginga, malandragem e sonzeira, que inclui reggae da hora e até tema da banda Beach Boys. E o que é melhor: dá pra jogar na boa, descontraído, pois Cool Spot não é um jogo difícil.

FASES DE BÔNUS

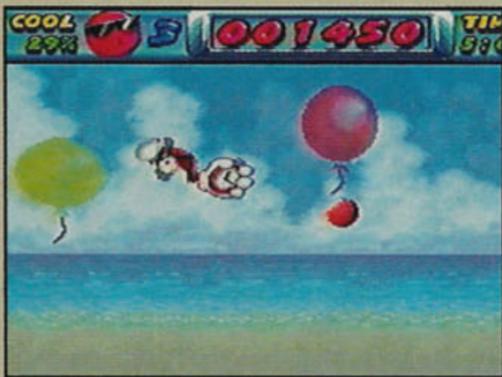
Você precisa pegar uma determinada porcentagem de moedas de qualquer fase para ganhar a fase de bônus. No total, são seis e em cada uma você descola uma letra da palavra UNCOLA.

As letras equivalem a Continues extras. Aproveite

Os itens e as moedinhas estão em volta deste litrão de 7-Up. Utilize as bolhas para escalar

TODAS AS FASES

COOL SPOT TEM ALGUMAS FASES NA MANHA, COM VISUAL ALTO ASTRAL, E OUTRAS UM TANTO SOMBRIAS E ESCURAS. MAS O LANCE É SEMPRE O MESMO: DESCOLAR A MAIOR QUANTIDADE DE MOEDAS DENTRO DE UM LIMITE DE TEMPO.

1

Fase de praia. Use as bolhas do céu como apoio e mergulhe no assento da cadeira de praia onde há muitas moedas.

Pegue carona de balão em balão e encontre um item da hora

2

Cool Spot está num porto e vai usar cordas o tempo todo para subir e descer. Tome cuidado com os caranguejos e as abelhas.

Entre nos buracos dos mastros e encontre moedas e uma vida extra

4

Você está numa loja de acessórios de praia. Comece pela banheira e vá subindo. Pegue carona nos foguetinhos, dirigíveis e bolhas. Se cair na água, tchauzinho!

Não fique marcando: pule alto e pegue este reloginho

ITENS

Relógio - aumenta o tempo e o placar
Moeda ("spot") - dependendo do nível de dificuldade, serve para salvar o prisioneiro e conseguir fase de bônus
Garrafinha com "7-Up" - aumenta a energia
7-Up - vale 10 spots
Bandeira - marcador de tela

COMANDOS

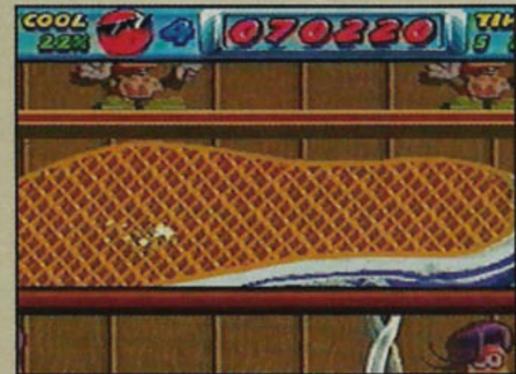
B - Pulo
Y - Tiro
↑ - Olhar para cima
↓ - Olhar para baixo

3

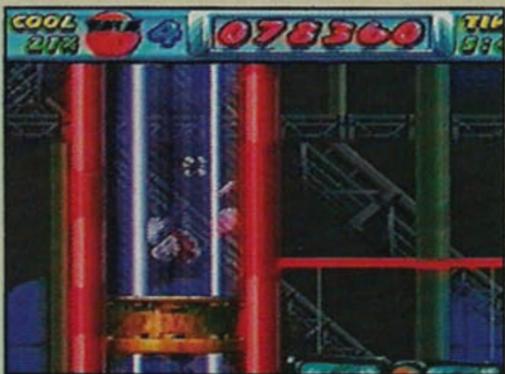
Esta fase rola num sótão. Fique esperto com as aranhas e com os ratinhos que atiram pedaços de queijo. Você é iluminado por uma lanterna.

Olha aí uma vida extra dando sopa

5

Igual à fase 4, só que um pouco mais difícil, é claro.

Passe por trás deste tênis e pegue um montão de moedinhas

6 Esta é a fase "Sonic cover". É curtinha, curtinha...

Passe pelos canos e tubos de ensaio e pape uma renca de moedinhas

7 É idêntica à fase 6. Aproveite para acumular pontos e conseguir mais uma fase de bônus.

A novidade aqui são estes lápis, que você só pode detonar quando estão parados

8 Fase da locomotiva. Nos vagões, encha o marcador de moedas e pontos.

Pegue esta bolha e corte caminho até seu amigo enjaulado

9 Você retornou à fase 3, só que mais iluminada. Mas tenha atenção redobrada.

10 De volta ao cenário do porto da fase 2, só que ao entardecer.

Nesta fase, seus rolês foram dificultados, pois os mastros estão corroídos. Cuidado!

11 Que beleza: sol e praia de novo... Tudo quase igual à primeira fase. Quando chegar à rede de vôlei, suba usando os balões.

Vá pela direita da rede de vôlei e encontre seu amiguinho. Fim da fase

NO NÍVEL EASY, VOCÊ PRECISA PEGAR 30% DOS SPOTS DE CADA TELA PARA CONSEGUIR SALVAR O PRISIONEIRO E 60% PARA FATURAR FASES DE BÔNUS. NO NORMAL, ESTES NÚMEROS AUMENTAM PARA 60% E 85%, E NO HARD É 90% PARA OS DOIS OBJETIVOS

Antes que você comece a coçar a cabeça, achando que ficou maluco, acalme-se. Este Back to The Future 2 é o primeiro game da série a sair para Super NES. Então porque cargas d'água existe o tal 2 no nome? A-ha... é mais simples do que você imagina: este jogo foi baseado no filme De Volta para o Futuro 2. Ou seja, ninguém está doido e a vida continua...

O jogo é bem fiel ao filme, principalmente no som. Os temas do começo são grandiosos, com direito a orquestra e tudo. Demais! Os efeitos sonoros também não ficam atrás. Enfim, parece uma trilha sonora. Os gráficos são coloridos e bem- definidos. O único problema é a repetição dos mesmos elementos durante fases a fio. Faltou um pouco de criatividade.

Fases parecidas

Repetição é a tônica do game. Você comanda Marty, o garoto que viaja no tempo com sua namorada e Doutor Brown a tiracolo. Ele é um cara meio malandro, fera no skate. Seus movimentos são bacanas e divertidos. Mas nada muito inovador. Dá pra pular, escalar, voar rapidinho no ar e outras estrepolias. Nada muito radical para um skatista...

De Volta Para o Futuro 2 tinha tudo para ser um game do balacubaco. Mas pisou no tomate. É bonito, tem um sonzaço, mas cansa pra caramba. As fases são muito parecidas e os desafios não variam muito. Ou seja: basta ficar craque nas primeiras fases para se dar bem no game inteiro. Mesmo assim, alugar este jogo pode ser muito divertido. Principalmente se a sua tevê é estéreo e seus pais e irmãos curtem ouvir um som esperto bem altão.

A opção Lesson permite que você treine antes de passar ao jogo em si. Este é um dos raros games com password para a fase inicial...

Aqui a coisa complica um pouco. Vá de caixa em caixa até chegar à plataforma do canto superior direito. Fique atento aos ataques que vêm de cima, OK?

Chefe da fase 1-2. Há dois jeitos de acabar com ele. Vá para cima e fique pulando bem no meio ou bata nas tevês laterais alternadamente

Fase 3-1. Espere os motoqueiros nestas entradas. Quando um deles passar, vá até a próxima entrada e assim por diante

Quando pintar uma parede, não se desespere. Aperte Y ou A + Direcional para o lado e suba numa boa

Grana é tudo nos filmes de Hollywood. Compre energia e outros itens nestas cabines vermelhas. Cada uma indica quanto dinheiro você precisa para descolar os itens. É só passar por cima

Pise nas alavancas para desobstruir as passagens que pintam no meio do caminho

Este chefe é Blues Brothers total! Desvie das notas musicais que ele lança. Pule nas plataformas com o Y apertado para as bolas o acertarem. Prepare-se: é demorado e chato.

O chefe da fase 2-2 joga tacos de baseball. É fácil se livrar dele: passe em cima dos cogumelos para a fonte jogar água e ele se estrepar

PASSWORDS

Fase	Password
Fase 1-2	BOSS
Fase 2-1	TEAM
Fase 2-2	FROG
Fase 3-1	IRON
Fase 3-2	BUST
Fase 3-3	WOLF
Fase 3-4	BLUE

SUPER MARIO ALL-STARS

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

E aí galera? Rachando a cuca com as aventuras amalucadas de Mario? As dicas da edição passada ajudaram um pouco, né? Mas agora que vocês já manjam tudo sobre Warp Zones, preparem-se para descolar as dicas mais quentes desta verdadeira odisséia de Mario. Apertem os cintos e descubram os segredos de Super Mario 1, 2 e 3. Antes que alguém comece a reclamar dicas do Lost Levels, fique sabendo que o game é idêntico ao Mario 1. Portanto, as dicas são as mesmas.

SURPRESA!

ESTA É PARA FERAS. DEPOIS DE ZERAR O GAME NA DIFICULDADE NORMAL, UMA ESTRELINHA APARECE. ELA INDICA UM NÍVEL MAIOR DE DIFICULDADE. DÁ PRA ENCARAR?

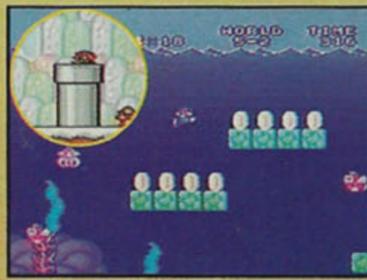
SUPER MARIO 1

Mundo 1-2

Entre no primeiro cano e vá para a fase de bônus. Descole um montão de moedas. Antes de sair, bata a cabeça no último quadradinho para achar mais dez moedas

Mundo 1- 4

Há seis moedas escondidas por aqui (um pouco antes do chefe). Elas ficam nas plataformas invisíveis. Pule e ganhe as moedas. Você pode fazer a mesma coisa no Mundo 6-4

Mundo 5-2

Entre por este cano para não entrar pelo cano. Uma enorme fase de bônus o aguarda. Ela rola dentro d'água. Tome cuidado com as algas e plataformas. Pegue muitas moedas e corte caminho numa ótima

Bata a cabeça neste bloquinho e um pé de feijão surgirá. Suba no pé e vá às nuvens. Pegue carona na nuvem e colete moedas

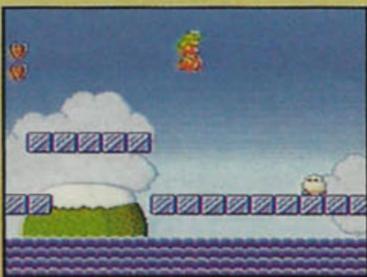
Mundo 8-1

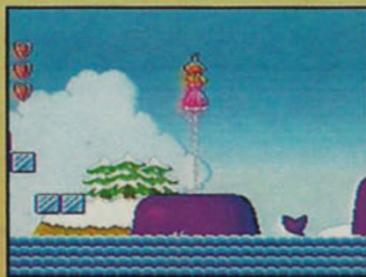
Dê uma de esperto. Tá vendo este monte de buracos? Não pule de plataforma em plataforma. Passe correndo com o Y apertado e livre-se do perigo

Mundo 8- 4

Chegou a vez do chefão final. Bowser (ou Koopa para os íntimos) não assusta muito. Se você estiver grande, atropele-o. Basta encostar no machado do lado direito para acabar o jogo

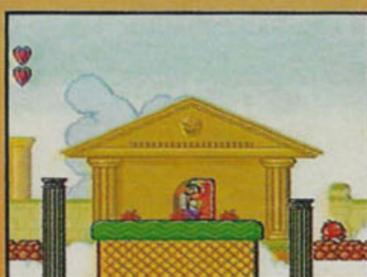
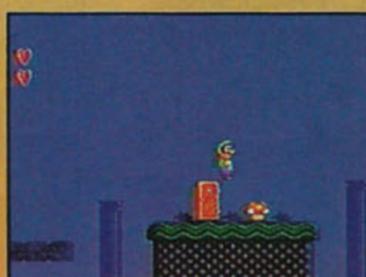
SUPER MARIO 2

Mundo 4-1

Vá com a princesa Toad para poder flutuar numa boa e se livrar dos perigos da fase

Mundo 4-2

Suba bem no meio do chafariz da baleia. Não perca energia à toa

Mundo 6-1

Entre no primeiro vaso e pegue uma poção. Faça a porta em cima do vaso, entre e ganhe um cogumelo

Mundo 7-1

Pegue a poção, volte e faça uma porta bem na frente daquela mansão...

...entre e pegue o cogumelo para ganhar um coração de energia

Mundo 7-2

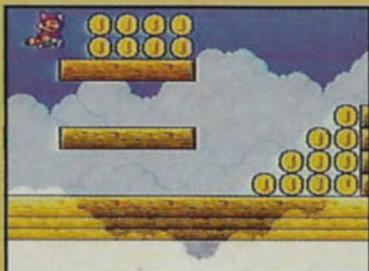
Chefão final. Jogue comidinha na sua boca para ele dormir feito um anjo

SUPER MARIO 3

Mundo 1-1

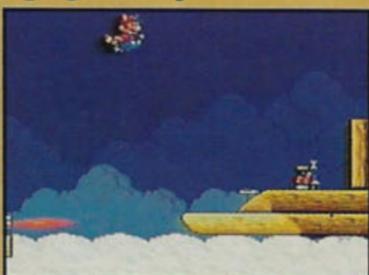
Logo no começo, pegue o cogumelo para crescer, a folha para virar raposinha e voe até achar as nuvens. Lá, bata a cabeça no bloquinho e ganhe uma vida extra

Mundo 1-5

Depois de pegar todas as moedas e itens deste mundo, um barquinho aparecerá. Entre nele e vá para uma fase de bônus supimpa, com moedas pra caramba e uma vida extra

Mundo 8 - Tela do Barco

Nem ligue para o tamanho deste barco. Pule n'água e vá por baixo dele. A fase inteirinha...

Tela Airship (nave)

Se você tiver um "p" de reserva, use-o. Esta fase é monstruosa de tão difícil. A solução é simples: vá por cima, sem se importar com nada que rola na parte de baixo. Moleza!

Mundo 8-1

Chegou a hora de acumular vidas e mais vidas. Entre no primeiro cano, desça e pegue três lindos cogumelos verdes. Morra e repita a operação até poder montar uma barraquinha de vidas

Tela do Tanque

Primeira etapa: um tanque enorme que é um verdadeiro labirinto. Achar a saída será a aventura de sua vida

Castelo de Koopa

Koopa lança chamas e pula com força. Desvie de seus ataques e faça com que ele destrua o chão

Alguns pulos depois, game over para ele. Agora é só se divertir com o final

GANHE ASINHAS E ÂNCORAS

Algumas fases dão asinhas e âncoras quando você coleta uma certa quantidade de moedas. Veja na tabela que fases são estas, quantas moedas você tem que pegar e qual o prêmio.

Mundo	Moedas	Item
1-4	44	Asinha
2-2	30	Âncora
3-8	44	Asinha
4-2	22	Âncora
5-5	28	Asinha
6-7	78	Âncora
7-2	46	Asinha

JOGO DA MEMÓRIA

Ele aparece sempre que você completa 80 mil pontos. É a melhor oportunidade para conseguir vidas, pontos e itens. Você descola power-ups quando vira duas cartas iguais. Como existem apenas oito combinações possíveis, a coisa fica fácil. Confira uma por uma e detone.

Siga este gabarito para se afogar em vidas, cogumelos, estrelinhas e moedas. É só prestar atenção e partir para o abraço. Isto não falha!

MARIO IS MISSING

Passwords - Na tela de apresentação, escolha Continue Search e use as senhas abaixo para dar um rolê pelo mundo com Luigi:

ROMA - 9QCLNLV
ATHENAS - VFJLLCF
CAIRO - 1RWDC9M
RIO DE JANEIRO - SQP9YRR
NEW YORK - 2NFJ59N
Último chefe - 2PF*M86

Renato S. Siqueira e Eduardo Russo

STREET FIGHTER 2 TURBO

Tire os golpes especiais- Faça a seqüência ↓, R, ↑, L, Y, B, X e A na tela em que aparece o nome Capcom. Inicie o jogo normalmente e você verá que os personagens não executam os golpes especiais, deixando as lutas mais equilibradas. Este mesmo código pode ser usado para conseguir até velocidade 10 no modo Turbo. Você tem que fazê-lo com o controle 2 durante a tela em que aparece o nome Turbo. A seqüência que publicamos na edição 41 estava incorreta.

MORTAL KOMBAT

Reptile - Em alguns cartuchos da versão não-oficial deste jogo, é possível fazer o Reptile aparecer de maneira mais fácil. Na tela da ponte, derrote seu inimigo com dois perfects (usando fatais). Basta fazer isso para o ninja verde surgir.

YOSHI'S COOKIE

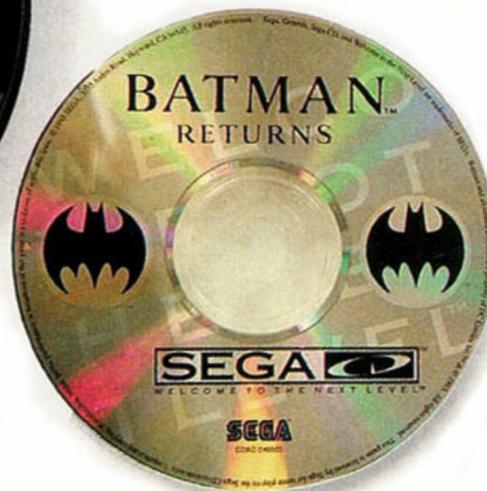
Novos personagens - Que tal jogar contra quatro novos personagens - incluindo a simpática princesinha? Tudo o que você tem a fazer é escolher o Versus Mode. A seguir, vá para a tela de opções deste modo e escolha COM - jogar contra o computador. Nesta tela, aperte juntos os botões L,R, X e pra terminar, Start. Uma voz deverá falar Yoshi! Então aperte Start e você poderá fazer a escolha dos personagens e de seus nomes. Escolha também um personagem para seu oponente e inicie o game. Você verá que a cor do segundo jogador mudou e que jogar contra ele é muito mais difícil também.

PARECIA IMPOSSÍVEL FAZER O MEGA DRIVE
TAMBÉM PARECIA IMPOSSÍVEL DERRUBAR O MURO
MAS O FUTURO É ASSIM MESMO, SURPREENDENTE E
COM JOGOS EM COMPACT DISC, QUE PODEM TER ATÉ
DE UM CARTUCHO). COM SEGA CD, PELA PRIMEIRA VEZ VOCÊ
ATORES REAIS, DESENHOS ANIMADOS E VIDEOCLIPES.
SEUS CDs DE MÚSICA. VEJA, JOGUE E OUÇA

DUPLA POTÊNCIA: COM A MESMA FACILIDADE QUE VOCÊ JUNTA ESTAS DUAS PÁGINAS, VAI UNIR OS PROCESSADORES DE 16 BITS DO MEGA DRIVE E DO SEGA CD, PARA VIVER A EXPERIÊNCIA ÚNICA DOS CD GAMES, SEM PERDER NENHUMA EMOÇÃO DOS MAIS DE 130 CARTUCHOS DO MEGA DRIVE.

JUNTE AS PÁGINAS E VEJA O FUTURO

FOX

FICAR AINDA MAIS AVANÇADO.
DE BERLIM OU CONSTRUIR UM ÔNIBUS ESPACIAL.
IMPREVISÍVEL. COMO SEGA CD, O VIDEOGAME
540 MEGA DE MEMÓRIA (+ DE 1.000 VEZES A CAPACIDADE
VAI TER JOGOS COM HORAS DE IMAGENS DIGITALIZADAS DE
E COMO SE JÁ NÃO BASTASSE, SEGA CD TAMBÉM TOCA
UM SEGA CD. SOMENTE PARA MEGA DRIVE

EFEITOS ESPECIAIS:
ZOOM, ROTAÇÃO 360°,
DILATAÇÃO E CONTRAÇÃO
DE IMAGENS.

MULTIMÍDIA:
JOGA CD GAMES E
TOCA CDS.

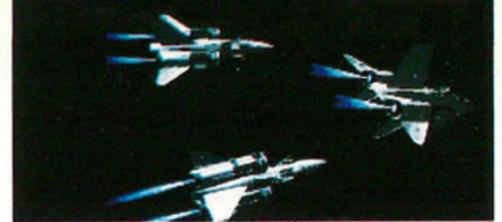
ATÉ 540 MEGA DE
MEMÓRIA

SOM DIGITAL COM
8 CANAIS PCM.

SEGA CD SÓ PARA
MEGA DRIVE.

TEC TOY

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Pegue um pouco de Sonic, adicione pitadas de fantasia e tempere com a criatividade da Konami. Prontinho! Esta é a receita de um prato pra lá de saboroso: Rocket Knight Adventures. *Um game bonito e difícil, cheio de desafios e novidades. Sério concorrente a melhor jogo de ação do ano.*

São sete fases que rolam em cenários bem variados: água, terra e mar. Você é Sparkster, um gambá superfigura que faz os diabos com uma espada nas mãos. Ele pula, voa, corre, nada, dá espadadas, anda de cabeça para baixo etc. O bicho é fogo. Também pudera. Ele é líder da multipremiada esquadra dos Rocket Knights, os cavaleiros nota 10.

O reino de Zebulos

A ação rola no Planeta Elhorn. É lá que fica o reino de Zebulos, assim chamado desde a época em que o rei Zebulos derrotou as tropas da nave Pig Star e conservou a paz dos cidadãos. Para não enfrentar surpresas desagradáveis, Pig Star foi trancada em um lugar muito bem escondido. Apenas uma chave meio mágica dá acesso ao lugar.

Mas Pig Star é muito poderosa. Ela tem poderes para destruir reinos inteiros. Para garantir a tranqüilidade em Zebulos, uma tropa de elite foi formada: a Rocket Knights. Ela reúne lutadores do mais alto gabarito, craques na arte das magias. Sparkster é o líder da galera. Ele lutou contra o sacana Axle Gear, um Rocket Knight do mal. E despachou o figura para outras galáxias.

A volta de Axle

Mas Axle conseguiu voltar e vai tirar satisfações com Sparkster. Seus planos são cruéis: raptar a princesa Sherry para subornar o rei e conseguir colocar suas mãos na Pig Star. Mas o rei não pode ajudar muito. Só a própria Sherry conhece os mistérios que levam à Pig Star. Sparkster deve salvar a princesa e resguardar a Pig Star. E, para isso, derrotar Axle no final.

UFA! A tarefa não é das mais fáceis. Mas *Rocket Knight Adventures* vale o esforço. É um jogaço. Daqueles que saem no máximo três ou quatro vezes por ano. Se alguém tiver preconceito contra gambás, é melhor ir mudando de opinião. Sparkster é demais!!!

ROCKET KNIGHT ADVENTURES / Konami			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Fase 1 - Reino de Zebulos

Logo de saída, suba nesta árvore, fique pendurado e pegue uma vida

Subchefe. Salte-o e fique atrás dele, atacando-o. A ponte cai e...

Dê um look! No segundo andar aparecem rajadas de fogo. Espere três rajadas e abaixe-se nos lugares indicados no mapa. Não se esqueça de pegar a vidinha lá em cima, bem no canto

Fase 2 - Na Cordilheira

Um inimigo fortão é o cartão de visitas. Fique no canto direito da tela e use o foguete pra acertar a sua cara. Cuidado com seus braços, OK?

Que tal uma vidinha? Então fique esperto. Ela está bem no começo desta corrente d'água, lá em cima

Você sabe nadar? Sparkster é fera no meio de tanto H2O! Não encoste nos espinhos senão você vira história...

COMANDOS

A ou C - ATAQUE B - PULO

GIRADINHA — *Igual ao Rocket Attack, mas sem usar o Direcional*

ROCKET ATTACK — *Segure o botão de ataque até a barra ficar cheia. Solte-o com o Direcional*

MEGA

...a guerra continua dentro d'água. Enfrente-o sem medo. É baba!

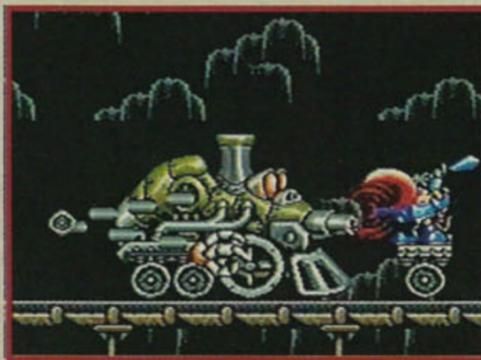
Este item só aparece uma vez no jogo. Pegue-o para começar a voar

Chefe. Ele é previsível: sempre avisa onde vai aparecer. É só prestar atenção nos buracos na parede

Ele solta umas aranhas. Pule-as e deixe o foguete preparado. Acerte a aranha vermelha e depois a sua cara

Subchefe. Saque se ele está por trás ou na frente da cachoeira. Acerte seu rabo na parte vermelha

Não fique marcando nesta tela preta e perigosa. Vá de foguete, com tudo, sem parar pra pensar em nada

Oops! Você já viu isso antes, né? Foi no Sonic 2 de Master. Você controla o carrinho. Mas só quando ele está cinza

Chefe. Comece estourando a parte da frente...

...depois acabe com as suas mãos

A parte final é a mais chata. Encoste no cara e dê espadadas na traseira dele

Fase 3 - No Subterrâneo

UAU! Este espelho é lindíssimo. Oriente-se pelas imagens refletidas quando não tiver visão de jogo

É difícil pacas pegar as manhas. Principalmente em situações como esta. Concentre-se bem para pegar a vida e voltar à plataforma certa

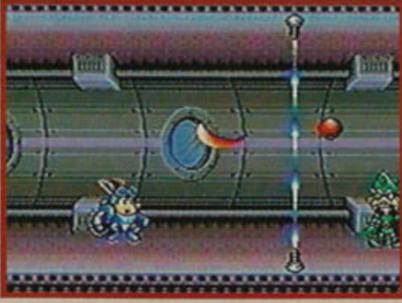
Que caranguejão! Destrua o braço direito e bata na cabeça. Nem ouse detonar o seu braço esquerdo!

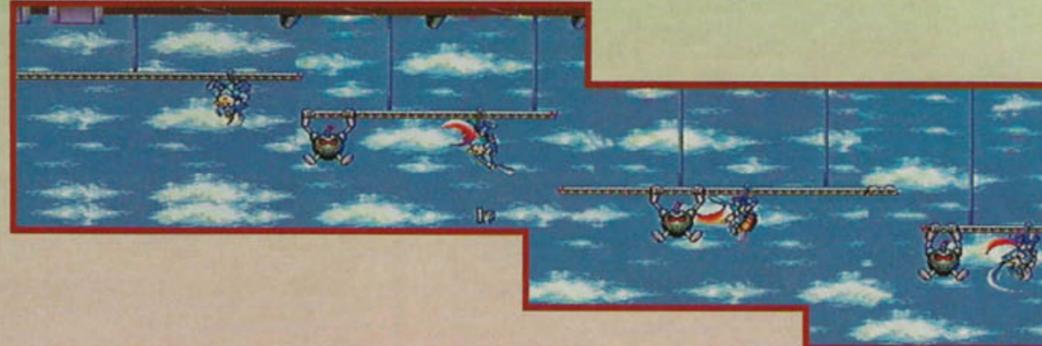
E esta caroninha em grande estilo, que tal? O cara é meio desengonçado mas ajuda pra valer

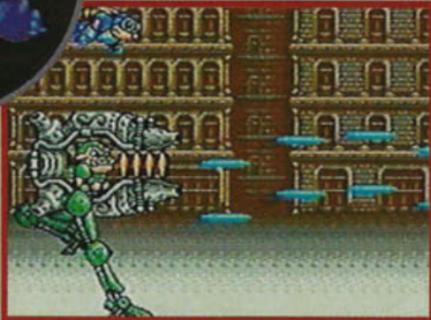
Chefe. Um peixe mecânico: você tem de fugir dele pelas plataformas

Ele abre a boca e solta bolas de fogo. Em seguida, um carinha sai de sua boca: acerte-o para acabar com este papo de peixe

CONTINUA

Fase 4 - Nave espacial

De saída, acerte os ataques deste cidadão. Só assim você o destrói e o campo de força desaparece

Entre na nave, vá até o "nariz" e, quando ele cair, pule para a esquerda como o jogo manda

Vá se pendurando, faça movimentos precisos e fique atento aos detalhes. Há uma foguete, solte, pegue a vida e volte à plataforma

Fase 5 - Reino de Devotindos

Subchefe espertinho. Espere seus tiros e ataque quando ele mudar de lado, da esquerda para a direita

O porquinho metálico é invencível. Você precisa pulá-lo e correr para o teletransportador

Que demais! Você controla este verdadeiro óvni. Dê porradas à esquerda para subir e à direita para descer

Que tal mais uma vidinha? Ela está lá em cima, difícil pacas. Pegue-a, mas tome bastante cuidado

Pernas pra que te quero! Fuja rapido deste monstrengo robótico. Foguete acionado é meio caminho andado

Chefão criativo: dois robôs se enfrentam. E você "guia" um deles. Espere-o vir e vá para cima

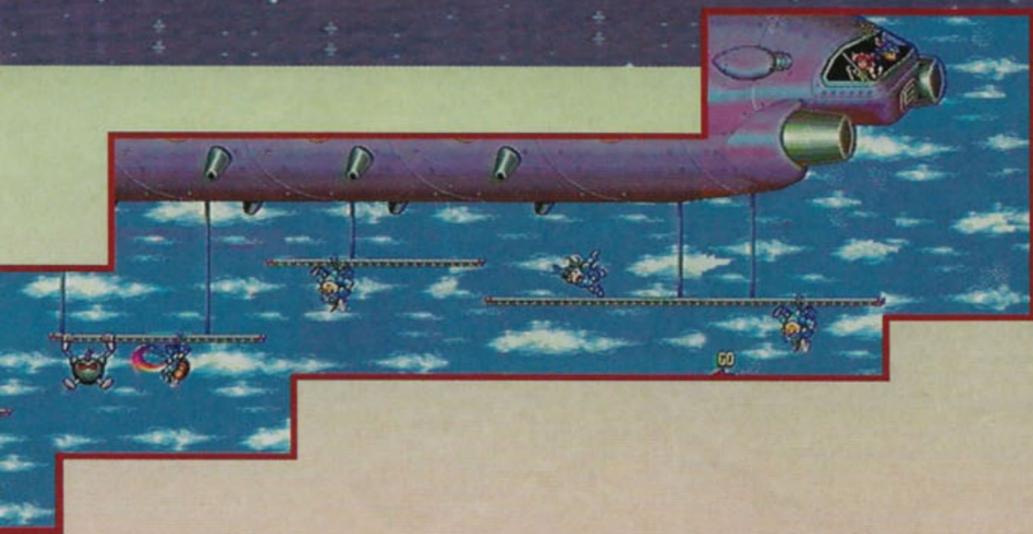
Desça depressa e nem ligue para os porcos grudados no teto. Aperte o botão vermelho e dê adeus aos "oincs"

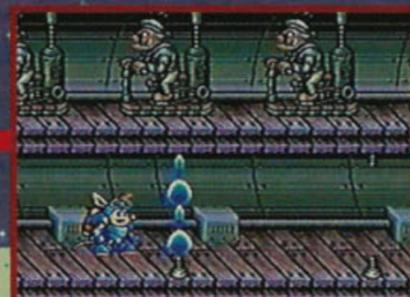
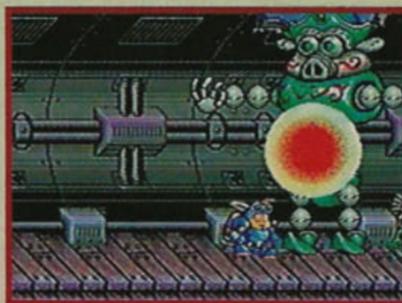
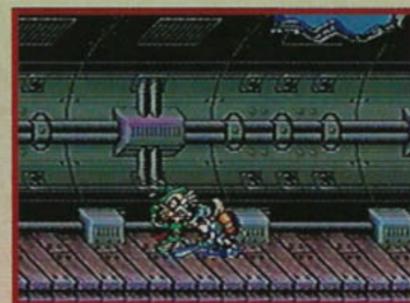
Fase 6 - Espaço Sideral

Isso que é apelar. Ignorância é pouco. O laser do cara ocupa quase a tela toda. Fuja como puder

Chefinho. Estoure os canhões inferiores. Ele se divide e você deve destruir a parte vermelha. Cansou?

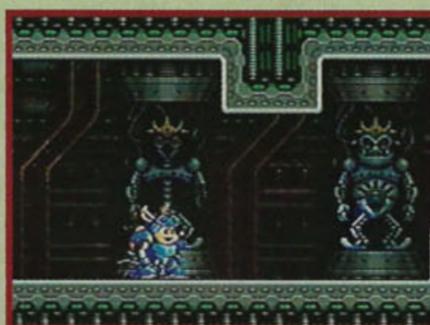
Surpresa!!! O chefe chegou. Acerte a bolinha vermelha. É cômico: o cara tem um ataque histérico

MEGA

vidinha meio impossível no lugar indicado no mapa. Para pegá-la, carregue o

Acerte os caras na plataforma para que caiam na orelha do subchefe

Os marinheiros geram energia para os campos de força. Cuidado!

Este chefe é doidão. Cole nele e dê espadadas no seu umbigo. Ele se treme todo, feito maluco

Em sua tentativa final, o chefe vai soltar um monstrinho. Mande bala, ou melhor, espada nele

Fase 7 - Pig Star

Arcos romanos! Destrua este cara com um estrondoso rocket attack. Defenda-se nos cantos

Que chatice! Ele se reintegra, pedaço por pedaço, e você precisa acertá-lo de novo. Dá um trabalhão...

Estes robôs só parecem inofensivos. Apenas os robôs completos saem para atacá-lo. Fique esperto!

Cenário futurista. Os inimigos não metem medo. Mas não demore muito. Saia rapidinho pela direita...

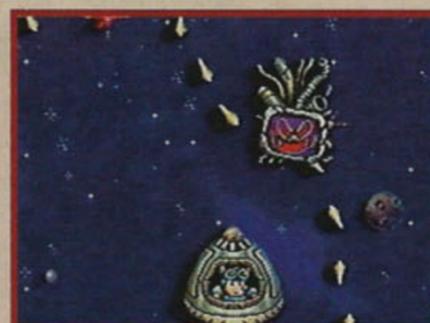
O combate do século. O gambá que é a cara de Sparkster é o próprio Axle Gear. Prepare-se para se degladiar

Quando ele aparecer, acerte-o com o rocket attack. Agarre os cabos para não ser levado pela gravidade

Aqui a baixa gravidade ajuda. Suba com tudo para descolar duas bananas e uma vida

Chefão final: Pig Star. Ela ataca com laser, correntes, argolas sem corrente, bolinhas e tiros animais. Fuja!

Acerte a bola vermelha várias vezes seguidas até ele sucumbir. O fundo é lindão, né?

Quando tudo parecia acabado, eis que a Pig Star volta. Só dá para desviar de seus ataques, OK?

Fique bem no meio da "tv", seguindo seus movimentos. A gravidade os atrairá do espaço para Elhorn

Você consegue passar mas Pig Star fica para trás, comendo poeira intergaláctica

O nível de dificuldade é inovador. O número de vidas e Continues varia de acordo com ele. Confira:

NÍVEL DE DIFICULDADE	Children	Easy	Normal	Hard
Vidas	3	2	1	1
Continues	5	3	1	0

BANANA E MAÇÃ DÃO ENERGIA. MENOS NO "HARD", ONDE AS FRUTAS RENDEM APENAS PONTOS

TENTE O HARD. UMA PORRADA E VOCÊ GANHA UM SONORO GAME OVER

VIDAS EXTRAS? 20 MIL PONTOS DÃO UMA VIDINHA, 60 MIL RENDEM OUTRA. A PARTIR DAÍ, A CADA 60 MIL, MAIS UMA VIDA ESPERTA

GLOBAL GLADIATORS

VOCÊ PODE ESCOLHER TANTO MICK QUANTO MACK PARA JOGAR. ELES SÃO IGUAIS EM CAPACIDADE

Quem estrela este jogo da softhouse Virgin são os baixinhos Mick e Mack. O primeiro é negro e o outro é branco. Eles carregam uma arma que atira cheddar, aquele queijo cremoso, em qualquer inimigo. Maior nojeira. Tudo isso para detonar os inimigos da fauna e da flora do planeta, que construíram e criaram máquinas e monstros de lama. Global Gladiators *está sendo lançado no Brasil pela Tec Toy numa promoção que sorteará 10 mil hambúrgueres. Independente dos sandubas,* Global Gladiators *vale a pena!*

GLOBAL GLADIATORS/Virgin Games
Ação — 8 Mega — 1 jogador
Lançamento Tec Toy
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

FESTA DO "M"

O LANCE É SEMPRE O MESMO NAS QUATRO FASES DE *GLOBAL GLADIATORS*. SEU OBJETIVO É PEGAR O MAIOR NÚMERO DE LETRAS "Ms" PELO CAMINHO. VOCÊ SÓ CONSEGUE MUDAR DE FASE QUANDO COLETA TRINTA LETRINHAS. MAS COM SETENTA E CINCO O JOGO DÁ DIREITO À FASE DE BÔNUS. NÃO DEIXE O TEMPO ESTOURAR: VOCÊ SÓ TEM OITO MINUTOS POR FASE. OUTRO DETALHE: A CADA 30 MIL PONTOS, VOCÊ DESCOLA UMA VIDA EXTRA.

COMANDOS

A	Selecionar menu
B	Atirar
C	Pular
↑	Olhar para cima
↓	Olhar para baixo

10 MIL HAMBÚRGUERES

Quem comprar este cartucho concorre a 10 mil Big Macs numa promoção da Tec Toy. Basta preencher um cupom e mandar até 15 de outubro. São cem prêmios de 100 sanduíches cada um.

FASE 1

Detone um montão de criaturas feitas de meleca, pulando pra lá e pra cá. Encontre muitas letras "Ms" e passe de fase.

Mande chumbo nesta máquina de meleca e diminua seus problemas

Não caia nos lagos de meleca, senão adeus para mais uma vida

Neste corredor de plataformas invisíveis, pegue todos os "Ms" e a vida extra, mas cuidado com o penúltimo apoio: ele é falso e você cai

FASE 2

Aqui, tudo se passa numa floresta. Os machados seguem você a todo momento. Suba sempre de galho em galho para faturar letrinhas nos topos das árvores. Dica: vá na boa

Cuidado com as pontas dos troncos de árvores cortadas. Se você encosta, um abraço: perde uma vida na hora

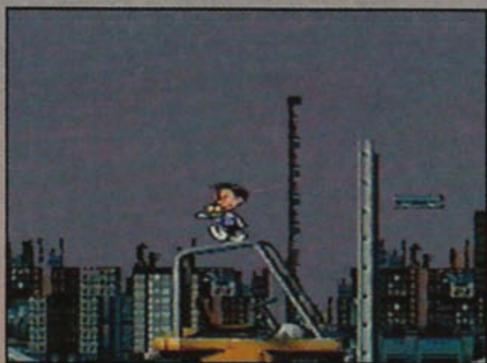
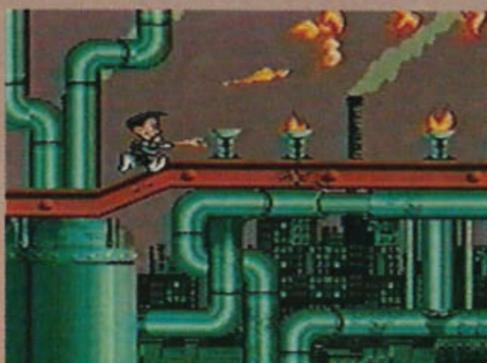
Não encoste em colméias como esta. As abelhinhas são terríveis

Para atravessar este laguinho, pule nos cascos das tartarugas antes que elas se virem

FASE 3

É um verdadeiro labirinto dentro de uma grande construção. Você é atacado por latas de lixo, talhadeiras e outras coisas nada a ver. Não caia nos buracos da tela.

Para pegar este coração atrás da coluna mais alta, pule da plataforma invisível no lado esquerdo da tela

Pule por cima deste paredão e pegue uma vida extra, um relógio e uma renca de "Ms"

Para sair deste local, pule do teto do carro

Cuidado com o fogo. Espere-o subir e passe correndo

FASE 4

Esta fase é a maior fria: rola todinha na neve! Prepare-se para arrasar um montão de criaturas polares, morcegos e redemoinhos. Na caverna de gelo, subir pelas plataformas das torres é o que liga.

"Escale" o céu através de plataformas invisíveis e fature esta vida extra

Saque que há outra vida extra escondida atrás deste barranco

Chefão - atire nos olhos do iceberg, ficando sempre no meio desta plataforma para evitar as estalactites...

...mas o sacana aparece do outro lado, é mole? Ataque da mesma maneira e diga adeus para este chefe

ITENS

	Principal item: 30 dão acesso à próxima fase e 75 valem uma fase de bônus
	Marcador de tela
	Recarrega toda sua energia
	Dá mais tempo para você terminar a fase
	Vale uma vida extra

FASE DE BÔNUS

Há três cestões para lixo reciclável na tela: um para garrafas, um para latas e outro para papéis. Os entulhos ficam caindo do topo e você deve jogá-los na cesta correta. Se você errar, a fase de bônus já era. Fique atento. Se você for direitinho, pode ganhar vidas extras e Continues.

Nas fases de bônus, nunca deixe a bigorna encostar em você e também não deixe dois objetos no chão

Ronald McDonald só aparece nos finais das fases para dar a bandeirada de chegada

NEM PENSE EM COMEÇAR A RECLAMAR. RAPTOR TEM DUAS FASES A MENOS QUE O CARECA DR. GRANT

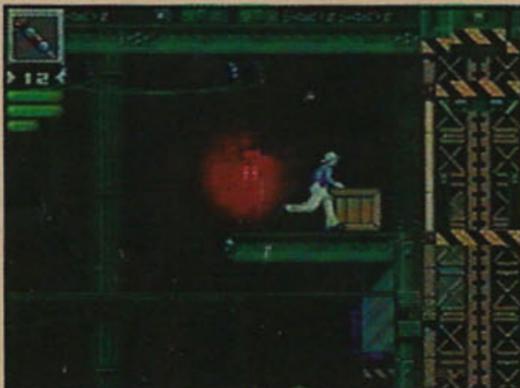
O T-Rex de Spielberg corre o risco de ganhar o Oscar de melhor ator do ano... Não é pra menos. O filme é um dos maiores sucessos de bilheteria de todos os tempos e o game promete não ficar muito atrás. A galera está alucinada com os dinossauros amalucados. Não fique por fora. Confira estas dicas especiais que AÇÃO GAMES selecionou para você e divirta-se.

Como você já deve estar careca de saber, dá para optar entre Grant e Raptor como protagonista da caçada jurássica. Grant é humano e Raptor, bem, dizem que foi um dinossauro dos mais espertos... A sacada é que dá para jogar com o paleontólogo contra os dinos ou com o grandalhão Raptor contra os humanos. É só escolher quem você prefere detonar.

Jurassic Park, o game, é politicamente correto. Grant não mata os bichanos, apenas os coloca para dormir. Já Raptor é mau: ele trucida as pessoas. Será que nós, humanos, somos tão bonzinhos assim? Pense um pouco e mande sua resposta aqui para a redação.

Fase 1

Desça na boa para não se estrepar. Caindo feito vaca louca, adeus. Deixe Grant cair sozinho...

Fase 2

Tá vendo este caixote? Leve-o com você para dentro do elevador. Desça e descubra a sua utilidade

Primeiro T-Rex. Jogue um tranqüilizante em sua enorme cabeça e passe por ele numa boa

MAPA DA FASE 3

Dinos não sabem remar. Só Grant tem esta fase. Pegue todos os galõezinhos vermelhos. Use o Direcional para acelerar e desviar de obstáculos. Troque de barco nos locais indicados no mapa

MEGA

Fase 4

Espere o braquiossauro, suba na cabeça dele e pule no último cano de cima para baixo. Cuidado para não encostar no chão, hein!

Não ligue a corrente mas suba nela. Lá em cima, não pule na corrente ao lado. Vá direto para a plataforma

Fase 5

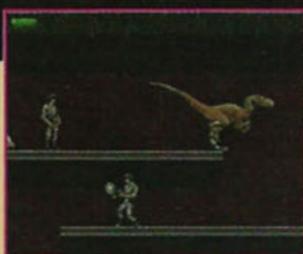
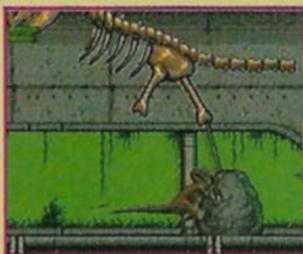
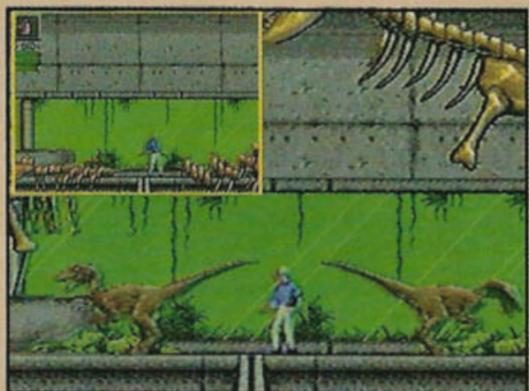
Dê uma espiadela na parte de baixo da tela e caia bem no meio da miniplataforma para pegar o item

Surpresa! A saída não é pela direita. Fique em cima desta parte de terra e... tchau. Esta é a saída da fase

Fase 6

Muitos raptors à vista. Tiro vermelho neles. Pule e segure-se na estalactite

RAPTOR

Jogar com o dino é muito fácil. Mas algumas coisas são diferentes. Na terceira fase, suba até o último cano e vá para a direita

Na última fase, faça o Raptor arranhar a pedra que sustenta o dinossauro da direita. O monte de ossos cairá e o jogo acaba.

Fase 7

Pule sobre o esqueleto e depois vá para o chão, ficando entre os dois raptors. Chegue bem pertinho deles para atirar uma bomba sobre a pedra da esquerda e duas na da direita. Fim da aventura

CONTINUES INFINITOS

Assim que suas três vidas acabarem, aperte Start, vá até a opção password e aperte Start novamente

PASSWORDS Os códigos são personalizados, isto é, variam de acordo com as armas que você têm. Anote umas boas passwords, para jogar tanto com Grant quanto com Raptor.

GRANT	Fase 2: 2IDJ2Ø20 Fase 3: 40FS2ØAJ Fase 4: 6U3RIØAU	Fase 5: 8VJVK4M7 Fase 6: AURVM8MM Fase 7: CUJVOCMM
RAPTOR	Fase 2: I21GØØ16 Fase 3: K2IGØØ18	Fase 4: M21GØØ1A Fase 5: 021GØØ1C

ECCO THE DOLPHIN

Oxigênio infinito- Digite a password LIFEFISH para desencanar de oxigênio. Sua reserva fica infinita. Ou melhor: o marcador de oxigênio desaparece e você fica com ar para todo o sempre. E pode se concentrar apenas em encontrar a saída.

JENNIFER CAPRIATI TENNIS

Password da hora- Que tal um código para poder jogar com 24 novos tenistas no melhor jogo de tênis da parada? Então digite GRAND.SLAM. Não se esqueça de colocar um ponto entre as duas palavras e preencher o resto da password com pontos e mais pontos. São 12 homens e 12 mulheres: os melhores atletas do circuito! Divirta-se!

BATTLETOADS

Warp-zone - Aí vai mais uma diquinha da hora pra você pular estágios neste game. Logo na fase 1, acabe com a raça dos dois psycho pigs que aparecem juntos. Ataque-os alternadamente e só use cabeçadas. Quando eles tiverem sumido, pule rapidamente em direção à plataforma da direita (um pedaço de morro com grama onde seu sapo pode ficar em pé). Se você fizer isso rapidamente, aparecerá um círculo de bolinhas brancas na tela. Pule dentro do círculo e você irá para a fase 3.

CHUCK ROCK

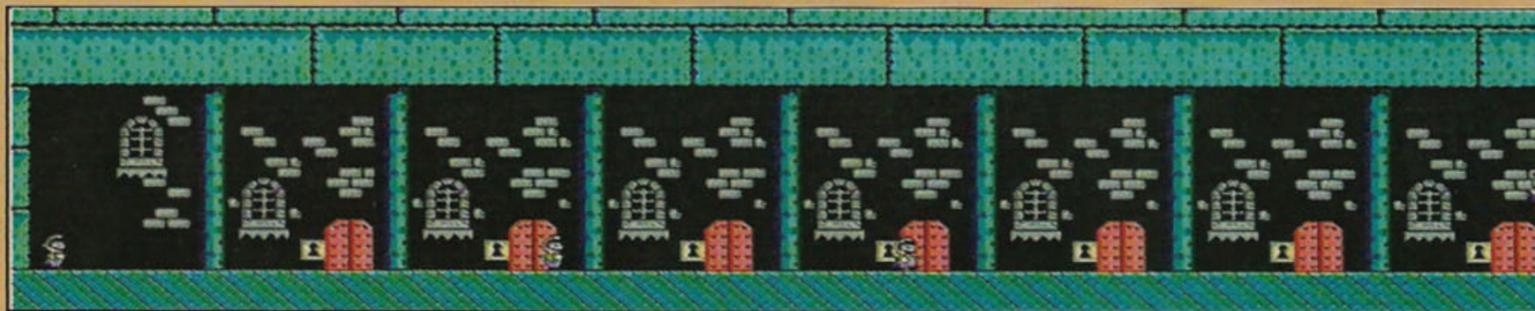
Pule o estágio - Na tela de apresentação, enquanto a bandinha de rock está tocando, faça a seqüência de comandos A, B, →, A, C, A, ↓, B, →, A. Depois disso, você ainda tem que apertar os botões A, B e C juntos, pressionando em seguida o Start. Aí o jogo começa. Se você apertar ↑ + A, irá automaticamente para o nível seguinte. Repita os comandos quantas vezes quiser para avançar para outros estágios, até o final do game. Mas não é só. Ao chegar no último estágio, aperte → e A juntos. Com isso, você vai ganhar uma vantagem para enfrentar o chefe final.

MEGA

Mario is missing! pintou primeiro para Super NES com gráficos melhores do que nesta versão. O jogo para NES tem os mesmos elementos do cartucho para SNES, mas a ordem mudou um pouco e as coisas ficaram mais fáceis.

Você é Luigi, o irmão de Mario, e tem a missão de viajar pelo mundo todo atrás de seu mano, que deu um baita sumiço. Aí, cidade por cidade, você tem que ficar dando rolê e trocando idéia com os habitantes dos lugares. São 14 cidades, ou seja, o game é grande pacas! Mas se você gosta dos jogos do Mario e saca um pouquinho de inglês, vai adorar...

ESCOLHA UMA PORTA

A aventura começa no hall deste castelo, onde há sete portas, cada uma delas dando acesso a duas cidades do mundo

O ROTEIRO

Fique por dentro dos lugares que Luigi vai visitar

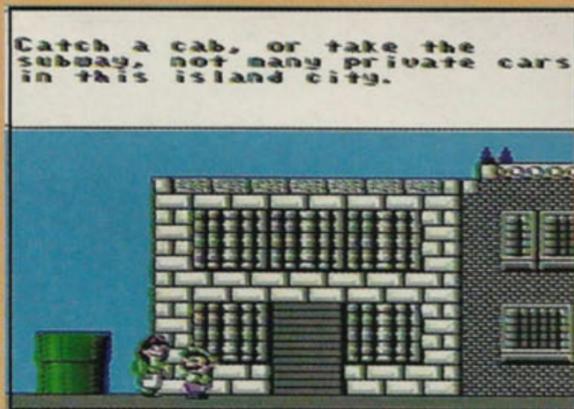
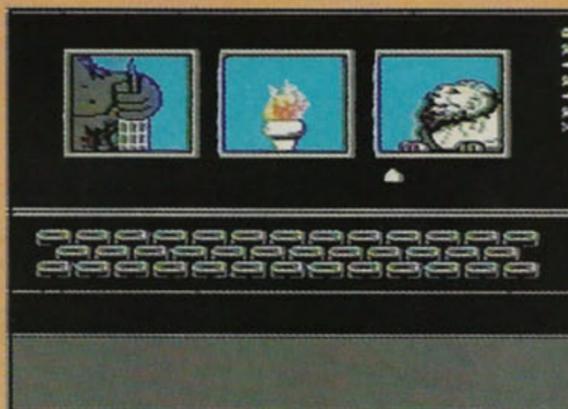
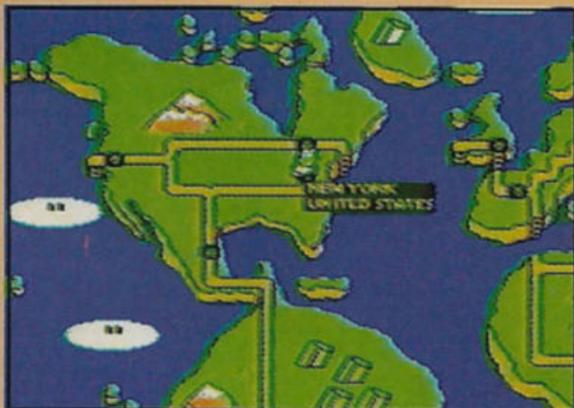
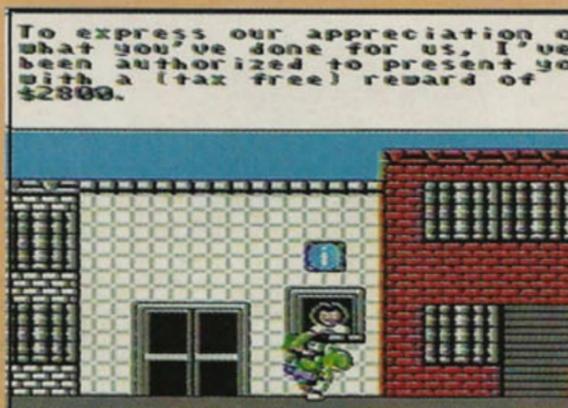
1 Buenos Aires (Argentina)
2 Cairo (Egito)
3 Cidade do México (México)
4 Londres (Inglaterra)
5 Montreal (Canadá)
6 Moscou (Rússia)
7 Nairobi (Quênia)
8 Nova Iorque (EUA)
9 Paris (França)
10 Pequim (China)
11 Roma (Itália)
12 Sydnei (Austrália)
13 São Francisco (EUA)
14 Tóquio (Japão)

AS MANHAS DO JOGO

É sempre a mesma coisa. Você escolhe uma porta e entra em uma das cidades. Aí, você mal pisa no local e o telefone toca, avisando que os terríveis koopas invadiram tudo e estão amedrontando os cidadãos. Não ligue muito para estes bichinhos, que você quase nunca vê. Em qualquer lugar, a primeira coisa a fazer é descobrir onde está, depois pegar o Yoshi, encontrar as três tartaruguinhas, que dão direito a três fotografias. Depois, é só ir correndo para os guichês com a letra "I". Veja como fazer.

Localize no mapa as tartarugas e os balcões de informações

Após ter entrado em qualquer porta do castelo, você encontra dois canos. Entre num deles e vá para alguma cidade

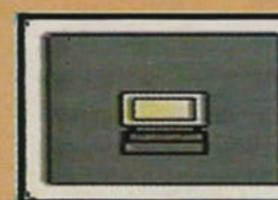
Pule em cima de cada tartaruga para pegar dinheiro e ganhar uma foto

Faça perguntas aos moradores até descobrir em que cidade você foi parar

As fotografias dão altas dicas para responder as questões das minas nos guichês

Chame o mapa-múndi, pegue o Yoshi e leve-o para o Luigi na cidade onde ele está

Responda corretamente às questões das garotas dos 3 balcões de informações e encontre o cano de saída

SAQUE O MENU

VOCÊ ESTÁ LIGADO QUE HÁ UM VISOR NO TOPO DA TELA. APERTANDO SELECT, AS IMAGENS VÃO MUDANDO E REPETINDO-SE EM SEQÜÊNCIA. É UM MENU ESPERTO. APRENDA A UTILIZÁ-LO.

Para trocar idéias com as pessoas e pegar informações

Luigi andando (com ou sem Yoshi) mostra mapa da cidade em que você está

Para ver o mapa-múndi e deslocar o Yoshi

Para rever antigas informações dadas por outras pessoas

Mostra as fotos que você ganhou numa cidade

COMANDOS

A	pular
↓	pegar objetos/descer ruas
↑	subir ruas
SELECT	mudar opção do menu
START	confirmar opção do menu

ESTE JOGO É BASTANTE BONZINHO: VOCÊ NUNCA MORRE!

O famoso e multipremiado clássico game de PC surgiu para Nintendo um tempinho atrás. Mas ninguém deu a devida importância. Era a época de Mega Man 5 *e outros jogos bacanas. E* King's Quest 5 *é um RPG, aquela palavra meio maldita entre gamemaníacos. Se você costuma torcer o nariz para os Role Playing Games, azar o seu. Eles podem ser o maior barato.*

KING'S QUEST 5 / Konami			
RPG			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

King's Quest 5 *é uma ótima prova disto. Uma tradução fiel do game original para PC, ele mistura desafio e curtição. A história é legal. O Rei Graham sai de casa para dar uma volta no bosque das redondezas. Neste meio tempo, um vendaval inédito varre o Castelo de Daventry e todo mundo que estava dentro dele.*

O rei chega em casa e, assustado, logo pensa em seu inimigo mortal, Mordack, como o autor do sumiço. Sua suspeita é confirmada por Cedric, uma coruja que presenciou o desaparecimento de Daventry. Com a ajuda de Cedri e Crispin, o mago do reino, Graham vai atrás de sua casa e também de sua família. Sua missão é encontrá-los e devolvê-los ao seu lugar original, o pacato Castelo de Daventry.

Seu objetivo não é dos mais fáceis. Afinal, você começa o game com apenas uma arma fraquinha. Com o passar do tempo, pintam armas mais poderosas. E elas são absolutamente necessárias. Não dá para vencer alguns inimigos sem armas especiais. Como em todo RPG, a sua experiência rende uma performance melhor. Isto inclui armas, inteligência, destreza etc.

Coloque seus preconceitos de lado e embarque neste King's Quest 5. *Um dos melhores RPGs que já pintaram para Nintendo. Também, não é para menos. O game tem a grife Konami: uma garantia de qualidade.*

DIQUINHAS REAIS

Você passará por todos estes lugares, de Serenia ao Castelo de Mordack (na sua "island"). Sentiu o drama?

SERENIA: O COMEÇO DE TUDO

Depois de sair de uma loja, olhe para o chão. Você verá uma moeda de prata piscando, bem ao lado de um barril. Pegue-a e dê uma olhada no barril. Pegue o peixe morto: ele será útil mais para frente

Logo em seguida, pegue o pedaço de pau e volte ao Templo. Use-o para abrir a porta, entre e pegue a garrafa de metal e a moeda de ouro

Uma vez no templo, esconda-se atrás da pedra da direita e observe o bandido abrir a porta da frente com o pedaço de pau. Eles fugirão rapidinho. Descubra o esconderijo deles!

Vá à floresta e dê a moeda de ouro para o homem que está perto do furgão do vidente. O cigano lhe dará um amuleto que protege contra magias dos inimigos

A bruxa tentará transformá-lo em sapo, mas a magia não surtirá efeito. Ela, então, abrirá a garrafa de metal e libertará o gênio da garrafa. UAU!!!

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C.PEREIRA / AÇÃO GAMES

Pancadaria no Master System. Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding estão nas ruas para deter à gangue de uns fulanos mal-encarados que tomaram a cidade e só querem saber de destruição. Você precisa enfrentar todo tipo de punks para varrer as ruas dos perigos das gangues. Uma missão para um dos três bravos ex-policiais, Adam, Axel e Blaze. A estréia de Streets of Rage *no Master não faz feio. É uma versão idêntica ao ótimo jogo para Game Gear. Cópia quase fiel do game original para Mega, lançado em 89, este* Streets of Rage *não tem a opção para dois jogadores. É uma pena, mas não chega a ser um problemão. Afinal, há ação para dar e vender nas oito fases do jogo.*

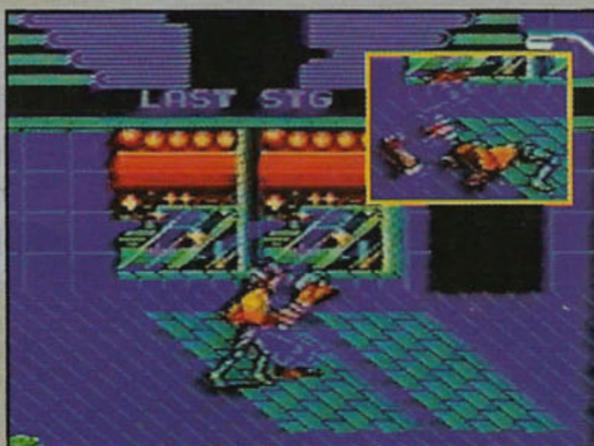
ADAM É O MAIS EQUILIBRADO DOS PERSONAGENS E AXEL É FORTE. SE O SEU LANCE FOR RAPIDEZ, FIQUE COM BLAZE

PORRADA NA MADRUGADA

Se você não conhece este game, fique sabendo que a pancadaria corre solta. O lance é não deixar ninguém passar batido. E, quando a situação apertar, chame a polícia para dar um help. Outra coisa: destrua caixotes de madeira, telefones públicos e coisas do gênero para descolar itens. Dá pra conseguir energia, muitos pontos e até vidas extras. Se uma faca pintar na sua frente, não marque touca: pegue-a. Ela é uma ótima arma contra inimigos mais apelões.

Os cenários das oito fases são variados e bem legais. De becos escuros às águas do mar, passando por fábricas abandonadas e ruas perigosas, o visual não cansa. Ainda bem! Escolha Blaze para rapidez, Axel para força ou Adam se quiser um cara mais equilibrado. E detone! *Streets of Rage* é o melhor game de pancadaria já lançado para Master.

Fase 1

Cole nestas domadoras de circo e acabe com a festa. Destrua uma por vez

Chefe. Desvie de seus bumerangues e acerte-o de lado ou pelas costas

Fase 2

Use o cano para aniquilar esta malabarista. Ou chegue perto e bata pra valer

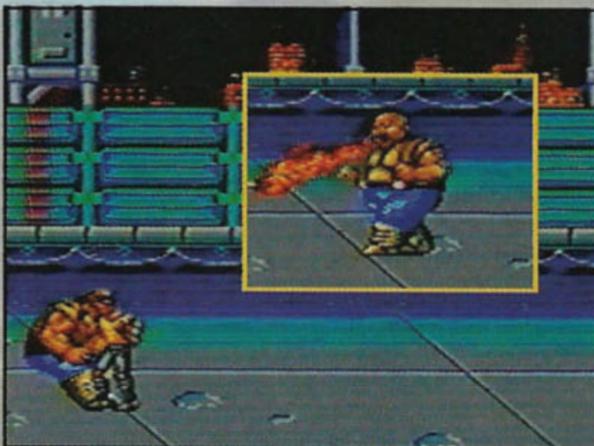
Este chefe é manha. Suba para o alto da tela, espere -o dar uma unhada e acerte-o pelas costas

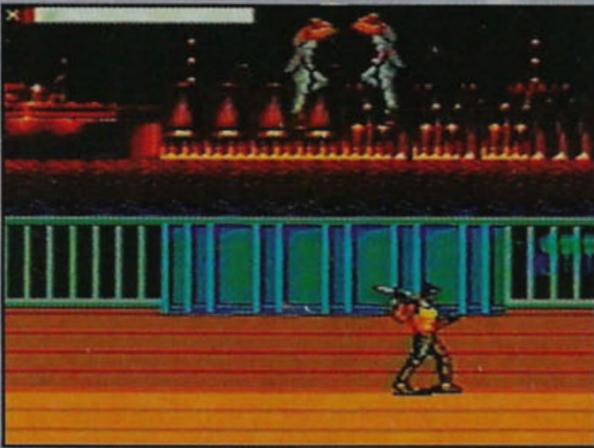
Fase 3

As águas do mar não assustam muito. Fique no meio da tela e vá destruindo um inimigo de cada vez

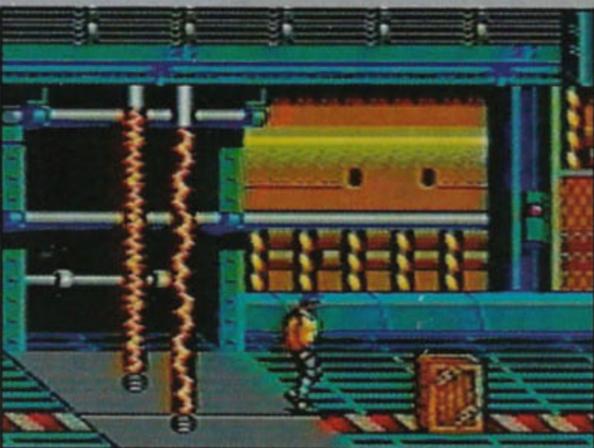
Este chefe é grande e chato. Cuidado com seus ataques. Apele pra polícia apenas em último caso

Fase 4

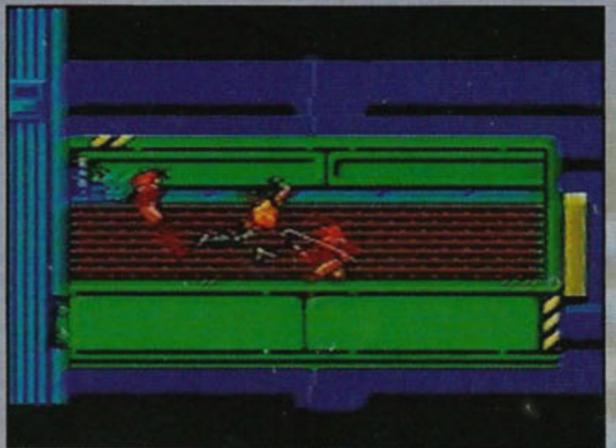
Saca o buracão? Livre-se de seus inimigos: lance-os sem dó nem pena bem no meio dele. Mas cuidado, o feitiço pode virar contra o feiticeiro...

O chefe solta fogo pela boca. Ande sempre, desviando de suas labaredas. Prenda-o no canto e cubra-o de porradas

Fase 5

Estes dois inimigos vêm das águas meio sujinhas do rio mas não assustam

Chefe duplo. Dê socos nestas duas minas e fim de papo

Fase 6

Fique esperto: os choques tiram muita energia

Vovô chegou. Ele solta mísseis. Salte-os e vá pra cima com decisão

Fase 7

Fique no elevador esperando a galera chegar. Só então mande todos para baixo

Fase 8

Chefão final. Cuidado com a sua metralhadora. Dê voadoras constantes e veja o final do jogo

TENTE ESTES GOLPES
Jogada do Adam: Direcional + botão 2, bem pertinho do cara
Joelhada do Axel: pulo + soco com Direcional
Chute 360º da Blaze: 1 várias vezes

COMANDOS
1-soco
2- chute
1 + 2- voadora
Pause + 1-chama a polícia

SE VOCÊ NÃO CHAMAR A POLÍCIA DURANTE AS FASES, GANHARÁ MAIS BÔNUS

UltraBots

Se você gosta de simuladores, mas já está enjoando de carros e aeronaves, este talvez seja o game que você esperava. Ultrabots é um simulador estratégico no qual o jogador pode comandar seus rôbos com visão de campo de simulador ou utilizar uma visão de área, como num game de batalha. A softwarehouse Novalogic é a mesma que criou Maximum Comanche Overkill *e o jogo também usa técnicas de mapeamento e textura. Mas em* Ultrabots *o relevo não é o mais importante. A preocupação maior foi com o visual dos robôs e seus movimentos. Mas infelizmente você não tem visão externa dos robôs ou das paisagens de ação.*

Invasão do espaço

A história de *Ultrabots* rola no futuro. Um dia, os astrônomos descobrem um cometa na órbita de Netuno, deslocando-se de sua rota. O cometa na verdade é uma nave alienígena, que vem para a Terra e despacha cápsulas com robôs destruidores. Na operação defensiva, os cientistas usam mísseis nucleares como último recurso. E a humanidade é forçada a ir viver no subterrâneo. Os poucos robôs capturados são adaptados para operação por pilotos humanos.

Agora, uma segunda invasão já começou. Sua missão é socorrer as áreas invadidas. São treze áreas no planeta, com muitos robôs e uma base central em cada uma.

CONHEÇA SEUS ROBÔS

PARA SUA MISSÃO, VOCÊ DISPÕE DE TRÊS TIPOS DE ROBÔS. TODOS SÃO MOVIDOS POR UM TIPO DE ENERGIA TRANSMITIDA POR UMA CENTRAL E RETRANSMITIDA EM REDE (NET). AO SAIR DA ÁREA DA REDE, SEU ROBÔ COMEÇA A USAR SUA BATERIA INTERNA E PERDE MUITA ENERGIA NOS TIROS OU OPERAÇÕES DE DEFESA. VEJA AGORA PARA QUE SERVE CADA ROBÔ E O SEU PAINEL DE CONTROLE

SCORPION

É o robô mais importante, pois vai na frente para formar a rede de transmissão de energia. Pode levar até 12 postes de transmissão. Além do piloto, comporta um técnico para reparos de emergência. É o mais lento, mas tem a melhor blindagem. Também é o que tem o arsenal mais pesado: 2 canhões rapid fire (um em cada garra dianteira), um lançador de mísseis teleguiados no ferrão traseiro (que destróem qualquer inimigo). Para a defesa, carrega detector de ataque inimigo, minas e despistadores eletrônicos.

SCOUT

É o mais veloz e o mais rápido dos três, mas tem o arsenal e a blindagem mais fracos. Carrega um canhão comum e um lançador de mísseis teleguiados. Por ser o mais frágil, traz o melhor sistema de defesa: todos os mecanismos disponíveis nos demais. Use-o em missões de reconhecimento.

HUMANOID

Um robô com boa velocidade de deslocamento, resistência e armamentos. O melhor para combates. Tem blindagem pesada e carrega um canhão de plasma e um lançador de mísseis teleguiados em cada braço. Seu sistema de defesa possui um Cloak System, que o torna invisível aos radares inimigos, além de um desorientador de mísseis.

O GAME NÃO TEM COMANDOS DE TECLADO. VOCÊ ACIONA TUDO COM O MOUSE

Áreas de batalha

Seu mapa autoriza a entrada em apenas algumas áreas de cada vez: podem ser duas ou mais. Os círculos nas áreas indicam a situação local: verde (sob controle), amarelo (precária) e vermelho (em perigo). Escolha as que estiverem em pior estado. Escolhidas as áreas, você irá para a sala de comando. Cheque a situação dos seus robôs e leia as mensagens que eles mandam para poder distribuir a energia.

Este é o painel de comandos de sua base. Você precisa sacar um bocado de inglês para acompanhar suas instruções na tela

DISTRIBUIÇÃO DE ENERGIA

Antes de iniciar a batalha você pode definir o uso de sua energia. Para isso, você usa o painel Power, no canto inferior direito, clicando "mais" ou "menos" nos três itens. Veja quais.

NET - É a rede de distribuição. Se você diminui a energia da rede, restringe a área de ação dos robôs.

REP - É a energia para consertar os robôs. Alguns reparos são feitos pelos próprios robôs, sem gastar energia da base. Outros reparos são feitos só na base, quando os robôs retornam.

CON - É a energia gasta em comunicações.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

AT 286, 16 MHZ, WINCHESTER COM 4 MEGA LIVRES E MONITOR VGA. ACEITA AS PLACAS DE SOM ADLIB, SOUNDBLASTER E ROLAND

Visão de jogo

Cumpridas estas etapas, você tem duas formas de encarar as batalhas: controlando diretamente cada robô internamente, com visão de simulador, ou dando uma missão a ele e retornando para a sala de controle. Quando você comanda o robô, pode guiar cada ação. Mas se você apenas o envia para uma missão, ele vai até o fim, mesmo que se autodestrua.

Estratégia básica

Uma das estratégias mais simples de ataque é mandar na frente um Scout para sondar a área inimiga. Depois, trazê-lo de volta e mandar um grupo de Humanoids para formar uma linha de defesa. Enquanto isso, mande um Scorpion para formar a rede de energia.

NÃO LEVE SEU ROBÔ EM DIREÇÃO ÀS MONTANHAS. SE ELE ENCOSTAR EM UMA, ADEUS! VOCÊ NÃO PRECISA SALVAR SEU JOGO. ELE ABRE UMA PARTIDA PARA CADA NOME DE JOGADOR E RETOMA SEMPRE DO PONTO EM QUE PAROU

Este arcade é demais! Você pode jogar com todos os times da NBA, da Conferência do Leste e do Oeste. As partidas não são aquele papinho de sempre, com cinco para cada lado e jogadas previsíveis. O game é uma "pelada" entre dois craques de cada time da NBA. Uma diversão sem limites, com direito a jogadas surrealistas, tipo cestas de três pontos do garrafão defensivo!!!

O ritmo de NBA Jam *é alucinante. Tudo acontece muito rápido. O responsável por esta verdadeira façanha é o botão turbo. Basta apertá-lo para correr mais rápido. Você consegue dar uns piques dignos de corredores de 100 metros rasos. Estas arrancadas são úteis tanto no ataque quanto na defesa. Afinal, velocidade é meio caminho andado para uma grande vitória.*

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

POR DENTRO DOS COMANDOS	
Botão azul:	passa (ataque) e rouba a bola (defesa)
Botão vermelho:	arremessa (ataque) e bloqueia (defesa)
Botão branco:	turbo

O TURBO PODE SER USADO NO ATAQUE OU NA DEFESA, COM OU SEM A BOLA. ELE FAZ SEU JOGADOR VOAR BAIXO!!!

FIQUE COM O BOTÃO BRANCO APERTADO E ARREMESSE BEM DE LONGE. DÁ PRA FAZER CESTAS QUE NEM MICHAEL JORDAN TERIA A MANHA DE ENCARAR

Dois contra dois

O legal neste arcade é que até quatro pessoas podem jogar simultaneamente. Dois contra dois, um contra um, dois contra o computador etc. É uma bagunça deliciosa. O mais divertido é fazer parceria com o computador e enfrentar outros dois carinhas. A zoeira é total. Não dá nem pra respirar...

CESTAS DE 3 PONTOS SÃO MUITO IMPORTANTES. ARRISQUE SEMPRE, POIS NÃO É MUITO DIFÍCIL

NBA Jam é um dos games de esporte mais divertidos que já pintaram nos arcades. Os gráficos são bem-definidos, o som é funcional e o controle é quase perfeito. Uma bola dentro da Midway, empresa da Acclaim que ficou famosa por fazer *Mortal Kombat*. Há boatos de que este game talvez saia para Super NES e Mega. Tomara! *NBA Jam* é um verdadeiro campeão!

A máquina dá umas dicas durante a partida. Siga os conselhos e melhore o seu desempenho

Uma jogada clássica: um dos jogadores fica avançado, perto do garrafão. É só receber e enterrar

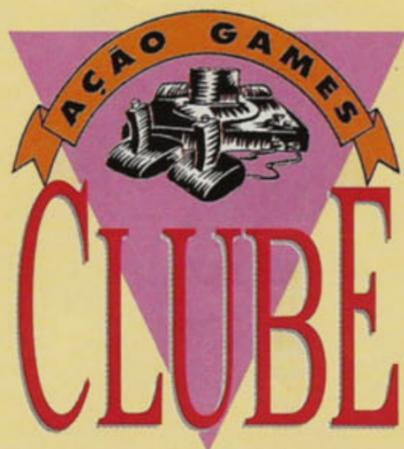
A bola só sai de jogo quando alguém faz cesta. Não há lateral nem falta, nem nada. Zona é pouco!

Fique de olho no tempo de jogo. Uns segundos podem mudar o placar de uma partida

Na hora de escolher a sua dupla, confira as habilidades de cada jogador. Aperte o botão certo (1, 2, 3 ou 4) para ficar com seu atleta favorito

Tente algumas enterradas do além: é só chegar perto da cesta em alta velocidade e apertar o botão vermelho

No final de tudo, as estatísticas. Veja as qualidades de seu jogo e aprimore suas qualidades

VOCÊ PODE JOGAR NBA JAM NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

VENDO

▶ Phantom System com dois controles, 16 cartuchos com 207 jogos, pistola e adaptador. Fabrício Adriano Peres, tel.:(011) 577-9115, São Paulo, SP.

▶ Master System II com três controles, quatro cartuchos e pistola. Vinícios Napolitano, tel.:(011) 885-6439, São Paulo, SP.

▶ Dynavision II com dois controles, dois cartuchos e adaptador. Adriano ou Lucinda, tel.:(011) 820-7355, São Paulo, SP.

▶ Seis cartuchos usados de Master System. Eric Rubino Valério, tel.:(011) 858-9732, São Paulo, SP.

▶ Master System III com três controles e três cartuchos. Fernando Ferreira Silva, tel.: (011) 945-7490, São Paulo, SP.

▶ Top Game VG 9000 com quatro cartuchos e um controle Power Tron. Marco A. F. Ferrão, tel.:(0172) 32-8537, São José do Rio Preto, SP.

▶ Super Nintendo com dois controles e um cartucho. Antônio Pedro do Carmo Jr., tel.:(011) 265-5426, São Paulo, SP.

▶ Super Nintendo com dois controles, um cartucho e adaptador. André K. Furman, tel.:(011) 67-5921, São Paulo, SP.

▶ Game Gear com oito cartuchos e adaptador. Hélios S. L. Filho, tel.:(021) 289-0215, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System II com um controle, dois cartuchos, rapid fire e óculos 3D. Daniel Sitolin, tel.: (0195) 34-8762, Rio Claro, SP.

▶ Phantom System com dois controles, seis cartuchos e adaptador. Flávio Marques da Cruz, tel.:(011) 271-2519, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com dois joysticks e 16 cartuchos. Kátia ou Zelson, tel.:(067) 763-2157, Campo Grande, MS.

▶ Mega Drive com dois controles e três cartuchos. Ricardo Barbosa, tel.:(011) 466-0204, Arujá, SP.

▶ Nintendo americano com adaptador e 99 jogos. Ewerton S. Ramos, tel.:(011) 295-1251, São Paulo, SP.

▶ Computador Expert Plus MSX 1.1 com drive DDX de 5 1/4 DD com sistema operacional. Jorge Mota, tel.:(011) 745-3221, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo americano. Fábio Marcelo C. Flores, tel.:(055) 242-3618, Santana do Livramento, RS.

▶ Master System III com um controle e três cartuchos. Daniel R. Gonçalves, tel.:(0192) 54-4110, Campinas, SP.

▶ As edições 01 à 15 da revista Ação Games. Marcelo Rogério N.Carreira, tel.:(092) 651-1530, Manaus, AM.

▶ Os cartuchos originais americanos Exterminador do Futuro 2 e Mega Man 4, sistema Nintendo. Rafael Barreto Garcia, tel.:(051) 249-9902, Poá, RS.

TROCO

▶ Cartuchos usados de Nintendo. Glauco Teixeira Silva, tel.:(021) 609-1817, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Dynavision III completo com dois cartuchos, mais um controle TPC1 por Game Boy com cartuchos. Michael Dias, tel.:(011) 817-2187, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Samir C. Cherit Jr., tel.:(011) 712-9483, Santo André, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo por Ghostbusters 2. Rodrigo ou Ana Lúcia, tel.:(011) 223-2121, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Márcio T. Cairrão, tel.:(021) 392-2566, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Walk Machine novo por Sega CD, Neo Geo ou Super Nintendo. Ricardo Tavares Vieira, tel.:(011) 959-4689, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados do Master System. Flávio L. C. Ribeiro, tel.:(041) 256-7690, Curitiba, PR.

▶ Cartuchos usados de Super Nintendo. Ronaldo M. P. Alves, tel.:(021) 23-9384, Campos, RJ.

▶ Cartuchos usados do sistema Nintendo. Sérgio Kameoka, tel.:(011) 206-5467, São Paulo, SP.

COMPRO

▶ A edição 8 da Revista Ação Games. Robison S. Oliveira, tel.:(073) 422-5175, Vitória da Conquista, BA.

▶ As edições 01 à 28 e 30 à 32 da Revista Ação Games. Talles Wacholz, tel.:(0486) 44-1928, Laguna, SC.

▶ As edições 04 à 08 e 11-E da Revista Ação Games. Tasso Barretto, tel.:(071) 231-2485, Salvador, BA.

▶ Mega Drive ou Super Nintendo usados. Uziel B. Castelão, tel.:(071) 841-1569, Catu, BA.

▶ Super Nintendo completo com o cartucho Street Fighter 2. Fábio Marcelo C. Flores, tel.:(055) 242-3618, Santana do Livramento, RS.

▶ A edição 08 da Revista Ação Games. Richard Renê Pereira. Rua Armando Tavares, Ed. Telma, Bloco B 17, apto 2, Vila Laura, CEP 40270- 070, Iguatemi, BA.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro, Plinio Borges. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor I. Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **43**, setembro de 1993. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de setembro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

MEGA
McDONALD'S TREASURE LAND

Ronald McDonald aparece em pessoa para aventurar-se por estágios de visual chocante

SNES
SUPER F1 CIRCUS 2

Dirija as melhores máquinas da Fórmula 1 com este simulador

MASTER
SHADOW OF THE BEAST

A versão deste clássico para Master ficou bestial! Conheça seus principais segredos

SHOTS

Atari e IBM lançam em outubro o Jaguar, videogame de 64 Bits. Leia também sobre o próximo jogo com o Super-Homem, Mortal Kombat 2, Fatal Fury 2 Special e muito mais!

NA PRÓXIMA EDIÇÃO TEM MAIS CARDS ANIMADOS: CHUN-LI E DHALSIM

AÇÃO GAMES CAPRICHA ATÉ NOS BRINDES

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

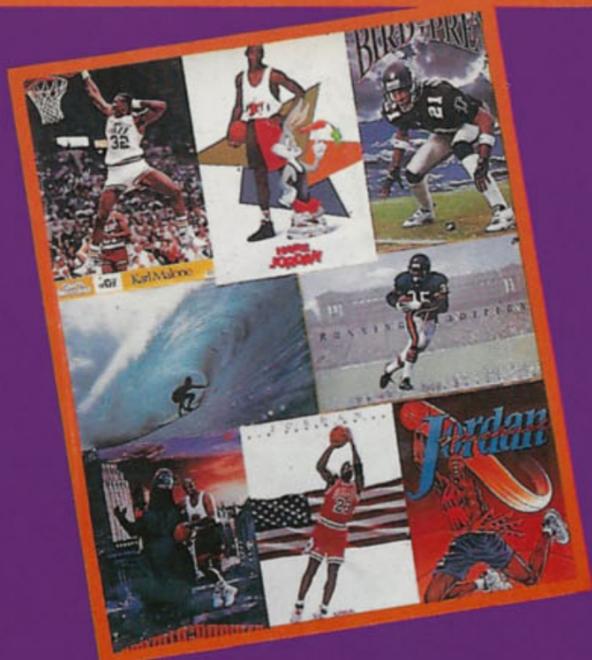
NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

CHICAGO
WHITE SOX

SLAM
DUNK

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

RETRO AVENGERS
Em prol da cultura gamer!
A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.
A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!
Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: evil_arthas
Revista: evil_arthas
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br